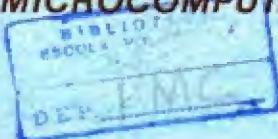


Novo espaço:
BANCO
DE SOFTWARE

ANO IV — Nº 41 · FEVEREIRO / 85 · Cr\$ 3.900

Micro Sistemas

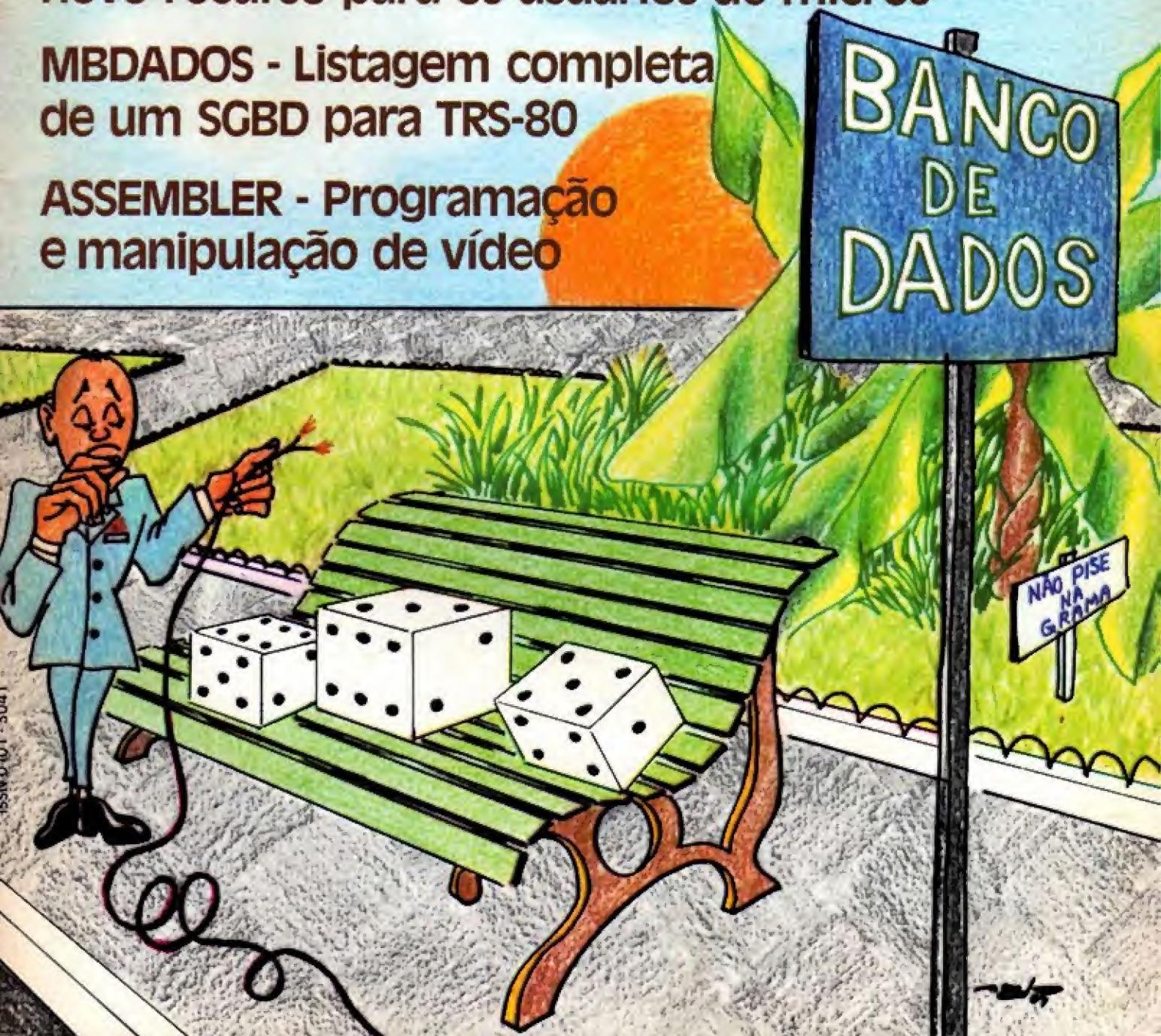
A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES



BANCOS DE DADOS:
novo recurso para os usuários de micros

MBDADOS - Listagem completa
de um SGBD para TRS-80

ASSEMBLER - Programação
e manipulação de vídeo



A SYSDATA GANHA DINHEIRO FAZENDO MICROCOMPUTADORES COMO O SYSDATA III.

ALGUMAS PESSOAS GANHAM DINHEIRO COMPRANDO.

SYSDATA III
Aqui, tudo o que Você espera
de um grande micro.

Compatível com o TRS-80
Modelo III da Radio Shack.
Gabinete, teclado e CPU em
módulos independentes.
Versões de 64 a 128 KBytes de
RAM, 16 KBytes de ROM.
Teclado profissional com
número reduzido e 4 teclas
de funções.
Sistema operacional de disco
DOS III ou CP/M 2.2.
Caracteres gráficos.
Vídeo composto com 18 MHZ
de faixa de passagem.
Saída para impressora
paralela.

SYSDATA III
Software disponível
variado. Escolha o seu.

Videotexto (TELESP).
Projeto Cirandão
(EMBRATEL).
Rede de telex.
Sistema Gerenciador de
Banco de Dados (SGBD).
DBASE II.
Compiladores Cobol,
Fortran, Pascal, Basic, Forth,
Lisp e Pilot.
Editor de textos. Editor de Assembler.
Desassemblador.
Debugador.
Visicalc.
Wordstar,
e muitos outros.



SYSDATA

Sysdata eletrônica ltda. 01155 - Av. Pacaembú, 788 - Pacaembú - SP - Fone: (011)826.4077

26/02/1991

Interface para acionamento de disco rígido
(Winchester) de 5, 10 ou 20 MBytes.
Clock dobrado (4,0 MHZ).
Total compatibilidade com o TRS-80
Mod. IV.
CP/M versão 3.0.

Alta resolução gráfica e cor.

BANCOS DE DADOS

Sobre esse tema, MS publica um conjunto de
artigos e uma reportagem:

**16 BANCOS DE DADOS: UTILIZAÇÃO
CRESCENTE EM MICROS**

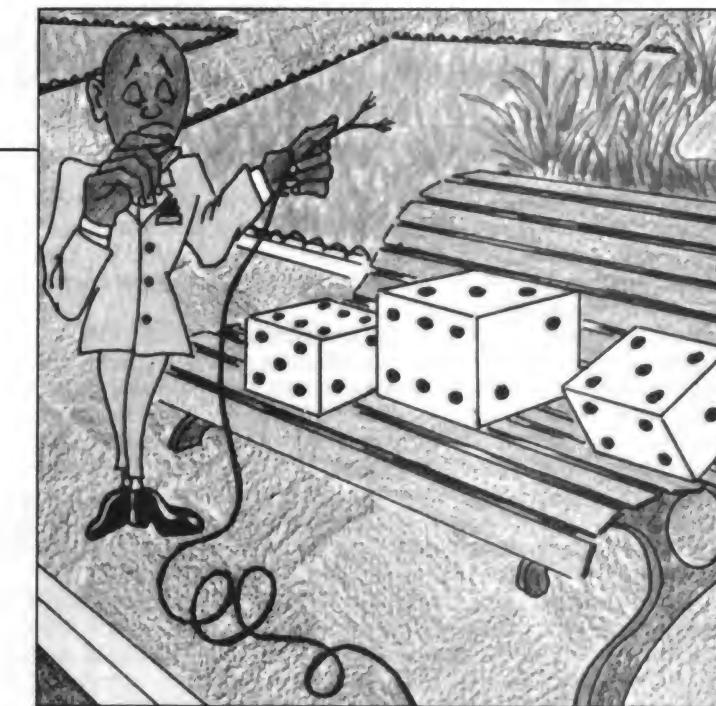
20 A QUESTÃO DA PRIVACIDADE -
Artigo de Luzia Portinari Greggio

**38 MICROS MAIS PRÓXIMOS DAS
BASES DE INFORMAÇÕES -**
Reportagem

42 A LÓGICA NA PROGRAMAÇÃO -
Artigo de Jorge da Cunha Pereira Filho

**48 ADMINISTRAÇÃO DE DADOS E OS
MICROS -** Artigo de Antonio L.
Furtado e Daniel A. Menasce

SUMÁRIO



**24 UM GERENTE PRÁTICO EM BANCO
DE DADOS** - Para completar o "bloco"
de Bancos de Dados, Ivan Camilo da Cruz
apresenta a listagem completa de um SGBD
para os usuários de TRS-80, explicando, ponto
por ponto, como utilizá-lo.

54 BANCO DE SOFTWARE - Nesse novo
espaço, os programas menores e mais
simples terão seu lugar garantido em MS.

Nessa edição, temos:

- ALGARISMOS ROMANOS
- FUJA... ENQUANTO É TEMPO!
- GALAXY
- JUROS DESCONTADOS
- MIRE CERTO E... GOLF!
- SUPER TELA

**8 UM TOQUE DE ELEGÂNCIA EM
SEUS PROGRAMAS** - Para a linha
Sinclair, um programa de Alberto M. C.
Sarabando.

**52 MANIPULAÇÃO DE VÍDEO EM
ASSEMBLER** - Artigo de Mário José
Bittencourt, para a linha Sinclair.

**66 FLASH! ASSEMBLER, GRÁFICOS E
MUITA IMAGINAÇÃO** - Programa de
Roberto Quito de Sant'Anna, para a linha
TRS-80.

SEÇÕES

4 EDITORIAL

12 BITS

68 CLASSIFICADOS

36 XADREZ

6 CARTAS

64 DICAS

70 LIVROS



editorial

Esta edição de *MICRO SISTEMAS* trata de um assunto que vem sendo muito badalado ultimamente, inclusive no meio dos usuários pessoais. São os Bancos de Dados que, com a entrada no ar do Cirandão, tornam realidade para o uso doméstico as perspectivas de acesso a fontes complementares de informação.

Aproveitamos a oportunidade, também, para falar sobre os administradores de dados, isto é, os sistemas que gerenciam as Bases de Dados, no caso as criadas em microcomputadores. Neste particular, muitas vezes o tema torna-se confuso, visto existirem no mercado dezenas de produtos, entre nacionais e norte-americanos, categorizados como Data-Bases; Bancos de Dados; SGBD (Sistemas Gerenciadores de Bancos de Dados); DBMS (DataBase Management Systems) ou nomes semelhantes. De quebra, os usuários de equipamentos compatíveis com o TRS-80 modelo III poderão contar com um programa de alta qualidade: um SGBD desenvolvido por nosso colaborador *Ivan Camilo Cruz*.

Registramos, ainda, nosso prazer em contar neste número com a presença de quatro profissionais de peso nas páginas de *MS*: são eles os professores *Antonio Furtado* e *Daniel Menascé*, da *PUC-RJ*, ambos profundos conhecedores da matéria Banco de Dados; o professor *Jorge da Cunha Pereira Filho*, ativo participante do mercado editorial, com diversos títulos publicados na área de Informática, e nossa companheira *Luzia Portinari Greggio*, da revista *Informática & Administração* e membro da Diretoria da *Andei*, que aqui escreve sobre as questões da privacidade do cidadão.

Todo este material foi cuidadosamente reunido para que nossos leitores possam, de uma vez, entender todos os detalhes desta aplicação em micros, atualizando-se sobre os produtos e serviços encontrados no mercado brasileiro.

• Também nesta edição inauguramos um novo espaço, o *BANCO DE SOFTWARE*, ou simplesmente *Banco*. O objetivo desta área será alocar os programas menores e mais simples com uma preocupação, tanto no aspecto visual quanto no texto, de melhor utilizar nosso espaço físico, desta forma possibilitando uma revista mais dinâmica e uma maior rapidez na veiculação do grande volume de material de qualidade que nos chega. Vale dizer que no número anterior nos referimos à nova seção como *Buffer*, porém posteriormente admitimos que *Banco* seria um nome mais objetivo. Assim, ficamos aguardando opiniões e sugestões.

• Para finalizar, gostaríamos de dividir com nossos amigos a alegria por nossa colega *Graça Santos* ter recebido o prêmio *Imprensa Andei/Novadata* por seu trabalho "Editores de Texto", publicado em nossa edição de setembro de 84. Consideramos o prêmio um justo reconhecimento pelo trabalho de equipe que temos desenvolvido nos últimos anos, visando levar a você uma *MS* cada vez melhor.

Alda Surerus Campos

Capa:
Fernando A. Melo Castro

Micro Sistemas

Editor/Diretor Responsável:
Alda Surerus Campos

Diretor-Técnico
Renato Degiovani

Assessoria Técnica: Roberto Quito de Sant'Anna; José Eduardo Neves; Orson V. Galvão; Luiz Antônio Pereira; Heloisa Ferreira.

Redação: Graça Santos (subeditoria); Beni Lima Pereira; Cláudia Salles Remaio; Maria da Glória Esperança; Stela Lachtermacher.

Colaboradores: Amaury Moraes Jr.; Antônio Costa Pereira; Armando Oscar Cavaño Filho; Carlos Alberto Diz; Edras Avelino Leitão; Evandro Mascarenhas de Oliveira; Heber Jorge da Silva; Ivo D'Aquino Neto; João Antônio Zuffo; João Henrique Volpini Mattos; Jorge de Rezende Dantas; José Carlos Niza; José Ribeiro Pena Neto; José Roberto França Cottim; Lávio Pareschi; Luciano Nilo de Andrade; Luis Lobato Lobo; Luis Carlos Elias; Luis Gonzaga de Alvarenga; Marcel Gameleira de Albuquerque; Mauricio Costa Reis; Paulo Sérgio Gonçalves; Rizieri Maglio; Rudolf Horner Jr.; Sérgio Veludo.

Arte: Maria Heilborn (coordenação); Leonardo A. Santos (diagramação); Maria Christina Coelho Marques (revisão); Pedro Paulo S. Coelho (arte final).

CPD: Pedro Paulo Pinto Santos (responsável)

ADMINISTRAÇÃO: Janete Sarno

PUBLICIDADE

São Paulo:
Natal Calina
Contatos: Eloisa Brunelli; Marisa Ines Coan; Paulo Gomide.
Tels.: (011) 853-3229
853-3152

Rio de Janeiro:
Elizabeth Lopes dos Santos
Contatos: Regina de Fátima Gimenez; Georgina Pacheco de Oliveira.

Minas Gerais:
Representante: Sidney Domingos da Silva
Rua dos Caetés, 530 - sala 422
Tel.: (031) 201-1284, Belo Horizonte.

CIRCULAÇÃO E ASSINATURAS: Ademar Belon Zochio (RJ)

DISTRIBUIÇÃO:
Fernando Chinaglia Distribuidora Ltda.
Tel.: (021) 268-9112

Composição:
Gazeta Mercantil S/A Gráfica e Comunicações

Fotolito:
Organização Beni Ltda.

Impressão:
JB Indústrias Gráficas

Acompanhamento gráfico: Fábio da Silva

Assinaturas:
No país: 1 ano - Cr\$ 39.000

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da revista estão reservados e qualquer reprodução, com finalidade de comercial ou não, só poderá ser feita mediante autorização prévia. Transcrições parciais de trechos para comentários ou referências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os dados bibliográficos de *MICRO SISTEMAS*. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.



MICRO SISTEMAS é uma publicação mensal da

ATI Análise, Teleprocessamento e Informática Editora Ltda.

Endereços:
Rua Oliveira Dias, 153 - Jardim Paulista - São Paulo/SP - CEP 01433 - Tel.: (011) 853-3800 e 881-5668.

Av. Presidente Wilson, 165 - grupo 1210 - Centro - Rio de Janeiro/RJ - CEP 20030 - Tel.: (021) 262-5259, 262-6437 e 262-6306.



A Compumicro vai deixar você com a melhor impressão do Unitron AP II

Venha assistir a uma demonstração do Unitron acessando mais de 300 bancos de dados nos EUA e França. E mais:

- PROJETO ARUANDA DO SERPRO (TELEMICRO)
- PROJETO CIRANDÃO DA EMBRATEL
- BANCOS DE DADOS PARTICULARES
- TRANSFERÊNCIA TOTAL DE ARQUIVOS ENTRE O UNITRON E IBM-PC COMPATÍVEIS.



compumicro

INFORMÁTICA EMPRESARIAL LTDA.

Rua Sete de Setembro, 99 - 11º andar

Tel.: PBX (021) 224-7007

CEP 20050 - Rio de Janeiro - RJ

Não existe nada mais pessoal do que uma impressão digital. Ela é única. Ninguém tem igual. O mesmo acontece quando você compra o seu UNITRON AP II na COMPUMICRO.

Aqui você tem um atendimento personalizado e exclusivo.

O que este atendimento tem de exclusivo? É que na COMPUMICRO você tem todas as informações do produto antes mesmo da compra. Ou seja, nossa equipe de analistas,

todos de nível superior, estuda o seu caso e indica-lhe a melhor configuração para as suas necessidades. Se você não puder vir ao nosso escritório, onde será recebido com todo conforto e terá à sua disposição um analista com todo o tempo disponível para

mostrar-lhe o produto, nós iremos até você. E após a compra continuamos oferecendo nossa assessoria, prestando-lhe assistência técnica, etc...

E sabe quanto você paga a mais por isso? Nada.

Venha comprovar.

Estamos esperando por você. Pessoalmente.

A falta de uma boa apresentação pode comprometer um ótimo trabalho, não acham? Com essas duas rotinas para micros Sinclair este problema está resolvido

Um toque de elegância em seus programas

Alberto M. C. Sarabando

Com o passar do tempo percebemos que um bom programa precisa também de uma boa apresentação. Com figuras elucidativas, títulos grandes e marcantes, instruções adequadas de manipulação, efeitos bonitos, enfim, uma produção elegante. Tudo isso causa um impacto visual acusado à parte para só então utilizar os comandos do micro e tornar real a sua obra na tela, com as correções necessárias depois de verificar os efeitos de vídeo.

Foi pensando nessas dificuldades que elaboramos este programa, que auxilia o usuário a criar interessantes efeitos de tela e bonitas apresentações, com extrema facilidade e rapidez, sem necessidade de esboços em papel à parte. Ele poderá usar diretamente o vídeo e gravar a apresentação (tela) em qualquer programa que quiser, como veremos mais adiante.

Temos notado que bonitas apresentações funcionam como a capa de uma revista, o aspecto de uma pessoa ou a fachada de uma casa. Para que alguém seja levado a entrar em um programa precisa estar satisfeito com sua aparência externa. Não há nada mais infeliz que um programa bem elaborado, mas com uma apresentação pobre, sem criatividade.

Criar ilustrações e editar textos em um micro da linha Sinclair exige muita dedicação e paciência. Para se elaborar uma apresentação atraente deve-se imprimir caracteres na tela que formem figuras harmoniosas, títulos bonitos e frases bem colocadas. Mas para isso haverá muito a fazer. O programador disporá horas de trabalho criando os desenhos, centralizando-os na tela. Deverá verificar os tamanhos e tipos de letras dos títulos, armar as frases, separá-las com espaços distintos etc. Há uma infinidade de outras pequenas tarefas que um usuário deve se habituar.

Alguns programadores, geralmente, fazem um rascunho em papel quadriculado à parte para só então utilizar os comandos do micro e tornar real a sua obra na tela, com as correções necessárias depois de verificar os efeitos de vídeo.

A gravação criada por você será em forma de matriz no sistema BASIC. Assim, não será necessário nenhum outro comando além de um simples PRINT, e a impressão surgirá na tela. O programa é armazenado em matriz, por exemplo, DIM A\$, DIM B\$, DIM C\$ etc. e será chamado por PRINT A\$, PRINT B\$, PRINT C\$...

Um outro aspecto é necessário destacar: é quanto à economia de memória que este programa proporciona. O armazenamento em uma matriz é mais econômico que utilizar as linhas com PRINT e PLOT para formar a mesma tela.

USANDO TODO O EQUIPAMENTO

A partir de agora você terá a seu dispor uma série de artifícios, técnicas práticas e velocidade de programação que a linguagem Assembler proporciona. E não pode imaginar a utilidade do programa, que desenhára na tela, em todas as direções, com a rapidez que desejar, imprimindo qualquer um dos caracteres do teclado, inclusive em modo gráfico no vídeo. Haverá ainda instruções auxiliares, como cursores, apagadores de erros, inversão de vídeo etc.

Além de tudo esse programa ficará protegido no topo da memória, o que lhe dará liberdade de ler um outro programa da fita cassete, criar uma ou mais imagens conforme desejar, gravá-lo junto com essas imagens, ler outro programa e repetir tudo de novo, que a rotina em Assembler não será afetada.

Uma das primeiras tarefas é digitar a listagem 1, com as seguintes observações:

- 1) A linha 1 (REM) deverá ter no mínimo 610 caracteres quaisquer.
- 2) Se você quiser, poderá introduzir as linhas 5 e 7 através de um Monitor Assembler.
- 3) As linhas 3/4/6/8/9/10/11/12/13/14/15/16 servem apenas para a construção e compilação, para a linguagem Assembler, dos códigos das linhas 5 e 7.
- 4) É imprescindível que você digite a linha 1 e a linha 2, mesmo se você utilizar um compilador. Repetindo: inclusive a linha 2, porque sem ela o sistema não funcionará normalmente.

Quando terminar de digitar a listagem 1, verifique se todas as linhas foram corretamente digitadas, principalmente os códigos Assembler das linhas 5 e 7. Seria conveniente que você gravasse o programa, assim como está, por precaução. Caso você já o gravou ou tenha a certeza de que ele está perfeito, digite RUN ENTER (ou RUN NEW LINE) e aguarde alguns segundos porque as linhas 5 e 7 estarão sendo compiladas para a linha 1. Depois disso pode dar um LIST e ver como a linha 1 mudou.

Então apague as linhas de 3 a 16, deixando as de número 1 e 2, e acrescente a estas linhas:

```
3 PRINT AT 5,5;"PROGRAMA AUXILIAR
LIAR PARA","DESENHAR E ESCREVER
EM ASSEMBLER";AT 10,0;"ESTE PROG
RAMA SERÁ PROTEGIDO NA RAMTOP.";
AT 14,5;"PARA UTILIZA-LO DIGITE"
;AT 16,9;"RAND USR 32000"
4 FOR N=1 TO 300
5 NEXT N
6 RAND USR 16514
7 SAVE "SUPERTEL"
8 RUN
```

O programa está pronto e deverá ser gravado em definitivo. Quando você o ler da fita cassete, ele dará a apresentação contida na linha 3 com uma pausa. Em seguida, protegerá o programa acima da RAMTOP, dando um NEW nestas linhas. Então poderá agora comandá-lo com um RAND USR 32000 e criar todo o tipo de tela que imaginar com os comandos que iremos aprender logo adiante.

Para arquivar a "tela" que você criou ou salvá-la junto com algum programa, proceda da seguinte maneira: leia o programa da fita cassete e inclua nele a listagem 2.

Não é necessário que as linhas tenham aquela exata numeração, mas é preciso que estejam sempre em sequência.

Quando incluir a listagem 2 em um programa para o qual deseja criar uma apresentação, deverá dar um GOTO para a linha em que estiver o comando RAND USR 32000 e fazer o desenho. Quando você pressionar a tecla C ou V retornará ao sistema BASIC para a linha subse-

quente ao comando, armazenando a tela em uma matriz, no modo FAST, o que levará alguns segundos. Pronto, o vídeo está armazenado, no caso, na matriz DIM D\$, e se você digitar PRINT D\$ verá o seu desenho. Se quiser, poderá apagar as linhas da listagem 2 e incluir a linha PRINT D\$ antes de salvar o programa.

OBS.: 1) É possível armazenar outras telas. Para isso, depois de arquivar na matriz D\$, mude-a para E\$, F\$ etc., dando as instruções necessárias, por exemplo, PRINT D\$, PRINT E\$, respectivamente.

2) Importante. Depois de armazenar a apresentação em uma tela e gravar o programa, nunca mais digite RUN para rodar o programa, para não limpar o arquivo da matriz. Digite apenas GOTO 1 ou dê um GOTO para a linha onde se localiza a impressão da matriz. Verifique, inclusive, se no programa não há algum comando RUN. Em caso positivo, troque-o por GOTO 1 ou GOTO IMPRES-SAO DA MATRIZ.

Bem, agora que você tem o programa gravado, sabe para que serve e conhece suas características, vamos ver como ele funciona.

O programa consta de duas rotinas principais. Uma para desenhar, através de PLOT/UNPLOT e outra para escrever, utilizando os caracteres do teclado. Para melhor compreensão, vamos estudá-las separadamente.

ROTINA PARA DESENHAR

Como você já sabe, para chamar essa rotina é necessário digitar RAND USR 32000. Após essa instrução aparecerá um pequeno quadrado, que chamaremos de ponto, no canto inferior esquerdo da tela. Este ponto estará piscando fraca-mente e você poderá guiá-lo pela tela através das teclas de 1 a 8. Mas ele não será impresso porque está em UNPLOT. Para que haja impressão é necessário que você digite P para passar para PLOT e quando quiser retornar para UNPLOT digite U. Eis as instruções possíveis através das teclas:

P — Plota o ponto. No início o sistema está em UNPLOT.

U — Unplota o ponto. É a função inversa de P. Cria espaços ou apaga pontos plotados.

1 — Direcciona o ponto na diagonal no sentido para cima à esquerda.

2 — Direcciona o ponto na diagonal no sentido para cima à direita.

3 — Direcciona o ponto na diagonal no sentido para baixo à direita.

4 — Direcciona o ponto na diagonal no sentido para baixo à esquerda.

5 — Direcciona o ponto no sentido hori-zontal à esquerda.

6 — Direcciona o ponto na vertical no sentido para baixo.

7 — Direcciona o ponto na vertical no sentido para cima.

8 — Direcciona o ponto no sentido hori-zontal à direita.

A — Aumenta a velocidade de impressão. A cada leve toque a velocidade é acelera-dada. Mantendo a tecla pressionada aumenta-se a aceleração.

D — Diminui a velocidade. É exatamente o inverso de A.

L — Limpa a tela. Além disso, todo o sistema é zerado e funciona como se estivesse começando naquele exato momen-to.

C — Copia a tela. Após pressionar esta tecla, o sistema retornará ao BASIC armazenando a matriz (Listagem 2).

V — Copia a tela em vídeo inverso. O mesmo que C só que há inversão de vídeo.

E — Aciona a rotina para escrever (Edi-tar texto). Entrada na rotina 2.

OBSERVAÇÕES:

1) Para facilitar a compreensão de quem está se iniciando, note que nos quadri-nhos menores das teclas de 1 a 8 as setas indicam o sentido de movimentação.

2) As teclas 1 a 8 e A e D têm auto-re-petição, isto é, enquanto estiverem pres-sionadas, realizarão sua função constante-mente.

3) O programa começa com uma veloci-dade média. A auto-repetição permite até 200 velocidades diferentes com os comandos A e D.

ROTINA PARA ESCREVER

Essa rotina, como já vimos, é aciona-da pela tecla E, na rotina anterior. Apa-recerá agora um cursor gráfico no canto esquerdo superior, que corresponde ao caráter gráfico de código 136 (veja o manual). Você poderá guiá-lo para a di-reita ou para a esquerda nos cantos su-periores.

A impressão dos caracteres é auto-mática após o pressionar da tecla e se ini-cia na posição do cursor no vídeo. Mas antes de mostrarmos as funções possí-veis nesta rotina, veremos o significado de cada cursor gráfico, identificado pelo código do manual do usuário.

136 — É o primeiro que aparece e passa por cima dos caracteres impressos sem apagá-los. Os caracteres impressos com esse cursor serão impressos em modo normal.

128 — Ele apaga os caracteres pelos quais passar. Os caracteres são impressos em modo normal.

137 — Ele passa por cima dos caracteres sem apagá-los. Escreve em modo gráfico.

138 — Apaga os caracteres pelos quais passar. Escreve em modo gráfico.

A função dos cursores é a de orientar o usuário para o modo que se encontra o sistema no instante da operação.

Antes de vermos como os cursores são acionados, uma observação. Todas as teclas, quando pressionadas, imprimem

seu respectivo caráter. Por isso, como é óbvio, para se comandar o sistema com as devidas teclas, como veremos adiante, é necessário pressioná-las junto com SHIFT, para que não ocorra a impressão delas. Eis o esquema:

Listagem 1

```

1 REM .....(com 610 caracteres quaisquer).....
2 REM PROGRAMA AUXILIAR PARA
DESENHAR E ESCREVER EM ASSEMBLER
3 FAST
4 LET M=16514
5 LET A$="21FF7C2204400145021
1007D219740EDB0CDC303C9210000223
64022877D01757D116D7D3EFDBC3E642
8051287021803028712ED4B36402A254
07DFEDF28DFFEFECABC7DFEFDCAE57DF
EBFCADF7DFEFBCA227FC897D3EFFB82
80FB9280F3E2CB8280D3E40B9280B180
A0418EE0C18EE0518F00D11050A1B7AF
E0020FAED43877D3EC8323040CDB20B3
E64323040ED4B877DED433640CDB20BC
31E7D00007CFEF2811FEFB2810FEF72
80FFEEF2813FEDF2817C9040DC90C04C
97DFEEF2801050CC97DFEEF28F10D05C
97DFEEF28F918E43EDFBC28063E6B323
040C92A0C402306160E217EFE762803C
68077230D20F410F018E2CD2A0AC3007
D3A617D573EF7BC28083E00BA2809151
8063EFFBA2801147A32617D1100051B7
AFE0020FAC31E7D"
6 GOSUB 11
7 LET A$="010000CDF5083E00D73
E88FE8028192A0C40ED4B357E78FE002
807112100190518F423097E32137E010
000ED430D7ECDF5083E88D7CDBB02E5C
179FEEF2809FEF728052C28EF1824213
57E11367E78FEDECAE57EFEF6CAF7E2
1167E11867EFEFA281FFEF2834FEEEC
AD77ECDBD077EF5ED4B357ECDF508F1C
600D7CD3B7FC3007F1AFE00280A3E001
27EFE80282218303E80127EFE8028141
8227EFE8028153E0032137E3E80771AF
E0028043E8A18123E80180E3E88771AF
E0028043E8918023E88323F7ECD3B7F1
822ED4B357ECDF5083A137ED7C3007D7
EFE00280A3D18043D123E1F7718051AF
E0020F4C30C7E3E0C18023E1B32207F2
1357E11367E7EFE1F280A3C18043C123
E007718051AFE1520F4C30C7E3E00323
57E32367E32867E3E8832167E323F7EC
D3B7FC31B7E0106060B78FE0020FAC9"
8 GOSUB 11
9 SLOW
10 STOP
11 FOR K=1 TO LEN A$ STEP 2
12 LET A=(CODE A$(K)-28)*16+C0
DE A$(K+1)-28
13 POKE M,A
14 LET M=M+1
15 NEXT K
16 RETURN

```

SHIFT 5 — Movimenta o cursor para a esquerda.
SHIFT 8 — Movimenta o cursor para a direita. Quando ele chegar ao fim da linha reinicia na linha seguinte.
SHIFT 9 — Muda o modo de impressão.

Listagem 2

```

1 RAND USR 32000
2 FAST
3 DIM D$(704)
4 FOR I=0 TO 21
5 FOR J=1 TO 32
6 LET D$(J+32*I)=CHR$ PEEK ((PEEK 16396+256*PEEK 16397)+J+33*I)
7 NEXT J
8 NEXT I
9 CLS
10 SLOW

```

Se estiver em normal passará para gráfico e vice-versa. Observe que o cursor é alterado para melhor orientação.

SHIFT 0 — O cursor que passa por cima dos caracteres sem apagá-los, passará agora a fazê-lo e vice-versa. O cursor também será alterado.

SHIFT 4 — Retornará à primeira rotina (rotina para desenhar).

OBS.: 1) Os caracteres correspondentes às letras, números e demais símbolos serão impressos no lugar onde estiver o cursor. A impressão das letras (A a Z) e números (0 a 9), do ponto (.) e do espaço é direta. Para a impressão dos símbolos é necessário que se pressione, com a tecla correspondente, a tecla SHIFT, como dissemos anteriormente.

2) Importante. Apenas serão impressos os símbolos normais que são: \$ () " - = + : ; ? / * < > , £ . Os compostos de símbolos normais como: " " < = > < > não poderão ser impressos diretamente. Se você provocar a impressão de um símbolo composto, palavra-chave ou função, o sistema se perderá.

3) Nesta rotina todas as teclas têm auto-repetição.

Alberto M. C. Sarabando é engenheiro formado pela Faculdade de Engenharia de Santos. Ele é usuário de um micro CP-200 e de uma calculadora TI-59. Cria programas de cálculo estrutural para Engenharia Civil e programas de Matemática. Estuda linguagens BASIC e Assembler.

Tem hora que precisa ser micro.



Tem hora que precisa ser macro.

O Elppa II Plus é um micro computador. Só que tem macro vantagens. É feito quase artesanalmente, portanto testado um a um. E isso é uma macro qualidade. Como é feito com componentes de alta qualidade, dentro dos melhores padrões de Engenharia, a confiabilidade do Elppa II Plus é macro. O custo de manutenção é micro: o único com um ano de garantia - macro qualidade com macro garantia. Já com o preço acontece uma coisa interessante, deveria ser macro, mas quando você verifica o custo de uma configuração vê que é micro. A assistência técnica é macro - direta do fabricante ou através de seus credenciados. Ele é um Apple® compatível e dispõe de vasta gama de expansões e periféricos à sua disposição - CONTROLADOR DE DRIVE, CP/M, PAL-M, 80 COLUNAS, SOFTSWITCH, 16K, 64K, 128K, GRAPH+, SUPER SERIAL CARD, SINTETIZADOR DE VOZ, MONITOR III, etc... - macro vantagem.



O micro macro.

Conclusão: Seja para você ou para sua empresa, micro ou macro, faça como a Rede Globo, a Rede Bandeirantes ou a Control que têm se utilizado do Elppa II Plus em suas necessidades empresariais ou como os funcionários do Bamerindus para suas atividades profissionais e de lazer. Faça como tantos outros, que estão aproveitando as vantagens de um micro que sabe ser macro na hora certa. Escolha o Elppa II Plus a macro escolha.

**Macro garantia
1 ano inteirinho.**



Fábrica: Rua Aimberê nº 931 - S.P. Tel. 864.0979 - 872.2134 Show Room: Av. Sumaré nº 1.744 - S.P. Tel. 872.4788



Jogos da Desk

Ovni e *Sopa de Letras* são dois novos jogos criados pela Desk Engenharia e Sistemas, de Ponta Grossa, para equipamentos com lógica Sinclair. O primeiro deles é dedicado aos jogadores que se destacam pela agilidade. Três fases tentam impedir que três naves desçam para ameaçar a Terra. A cada 500 pontos obtidos o jogador ganha mais uma base. Especial para quem está começando.

Sopa de Letras é voltado mais para aqueles que gostam de jogos que utilizam o raciocínio e a memória. Num painel são dispostas as letras do alfabeto, algumas das quais depois são embaralhadas. Com níveis de dificuldade de 1 a 9, o jogador tem de recolocar as letras nos lugares originalmente ocupados. Além desses dois jogos, a Desk, cujo escritório fica na Rua Balduino Taques, 480, conjunto 83, têm também *Tiro ao Pato*, *Batalha Naval*, *Flip Flop*, *Biorritmo* e *Puzzle/Senha*.

Poly 105 WP e Poly 301 WP, da Polymax

Processadores de Texto

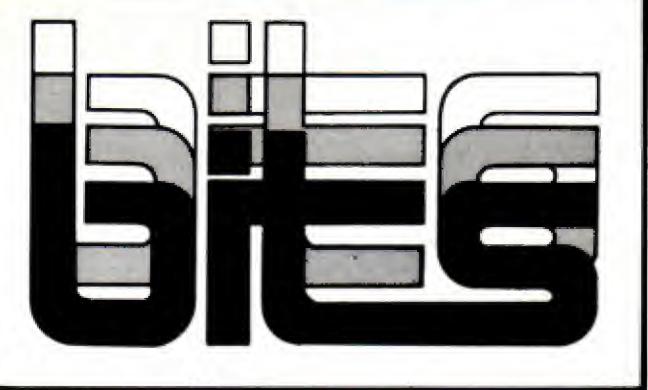
Visando aperfeiçoar sua linha de processadores de texto, a Polymax produz equipamentos específicos para esse trabalho: o Poly 105 WP e o 301 WP, que diferem pela maior capacidade do segundo.

Nesses sistemas, os comandos automáticos, incluídos no próprio teclado, não exigem especialização do usuário e facilitam a produção de todo e qualquer tipo de texto. Eles aceitam vários tipos de impressoras, desde as matriciais até as equipadas com sistema de margaridas intercambiáveis.

A Polymax desenvolveu, ainda, um software para acompanhar os processadores, o Polyscriba. O programa é inteiramente em Português e apresentado de forma conversacional e interativa. O Polyscriba possibilita a formação de colunas e quadros complexos, inclusive com cálculos matemáticos.

O Poly 105 e 301 WP podem ser também o início de uma rede local que está sendo lançada: a Poly 920 NET. Essa é uma rede aberta que pode ter a extensão de até 1,5 quilômetros, incorporando até 255 terminais ou micros. A Poly 920 NET tem uma velocidade de transmissão de 1 Mb por segundo, além de possibilitar a comunicação simultânea entre os terminais ligados.

Microsist implanta sistemas em Belo Horizonte



Prológica no Cirandão

Depois de lançar o pacote que possibilita os usuários de seus microcomputadores acessarem o sistema Videotexto da Telesp, a Prologica entra agora também no Cirandão, da Embratel. Para tanto a empresa desenvolveu o protocolo TRTTY, que permite o acesso a diversos serviços de informação.

As características do protocolo de comunicação Prologica são: assíncrona, carácter a carácter, paridade par, ímpar e sem paridade, 7 ou 8 Data Bits, canal secundário ou principal, código ASCII e as seguintes velocidades de comunicação: 50 a 19200 bps para recepção/transmissão ou 1200/75 bps para recepção/transmissão, atendendo, portanto, às especificações da Embratel, para o Cirandão.

Para acessar o Cirandão o usuário de microcomputadores Prologica deve se inscrever na Embratel e adquirir o Kit para o sistema. O Kit, disponível em qualquer revendedor da Prologica, é composto por modem, cabos de ligação, placa RS 232C e disquete. O protocolo de comunicação é cedido gratuitamente pela Prologica.

A literatura de jogos

Os primeiros livros de jogos que surgiram no mercado foram os da linha Sinclair. Isso porque os micros dessa linha são os mais baratos e, consequentemente, os mais vendidos. Hoje, porém, já existem jogos e livros para todos os tipos de micros.

Entretanto, o número de livros brasileiros sobre programação de jogos ainda é pequeno se comparado a quantidade dos traduzidos ou em inglês. Mas acredita-se que o mercado de livros de Informática, em geral, é crescente e que o mesmo deverá acontecer em relação aos livros de jogos.

Na verdade, esta nova literatura de jogos já apresenta diferentes estilos, ou seja, os livros podem ser subdivididos de acordo com a maneira pela qual o assunto é tratado. A grande maioria deles se propõe, simplesmente, a listar programas, o que limita o usuário a copiar sem desenvolver sua criatividade. Apesar disso, alguns desses programas são bastante inteligentes e despertam grande interesse no leitor.

Outros ensinam realmente como elaborar jogos, apresentando truques e comentários de grande utilidade para o aprendizado do usuário. Um bom exemplo desse tipo de literatura é o *Curso de Jogos em Basic TK*, de Fábio Renducci. Este título, publicado pela editora Moderna, mostra o fun-

cionamento dos jogos mais simples aos mais complexos, tratando de assuntos como placares, movimentos e níveis de dificuldade, sempre acompanhados de um programa como exemplo. *TK Divertido*, de Victor Mirshawa, editado pela Nobel, também pode ser enquadrado nesse estilo. O autor dá dicas básicas, do tipo, como carregar e guardar um programa e faz comentários sobre eles, além de dedicar a introdução do livro a explicações sobre o teclado do TK-85.

Como a maioria dos jogos é escrita em linguagem de máquina, não se pode descartar a possibilidade dos livros sobre esse assunto serem uma parte importante da literatura de jogos. Eles, certamente, são de grande valia para o usuário que quer entender, de maneira mais completa, o funcionamento desses programas. Usando Linguagem de Máquina, de Mário Schaeffer, e Linguagem de Máquina para o TK, de Flávio Rossi, ambos da Editora Moderna, são livros capazes de auxiliar o leitor nesse sentido.

Além dos livros existentes, não se pode esquecer a importância das publicações mensais que, sem sombra de dúvida, vêm apresentando, freqüentemente, bons trabalhos sobre o assunto e contribuindo para a popularização da Informática no país.

Papel Autocopiativo

A Indústria de Papel Piracicaba, do grupo Simão, é uma das maiores fornecedoras de papel para a indústria de formulários contínuos. No final de 81 o grupo Simão firmou um contrato de transferência de tecnologia com a Nashua, dos Estados Unidos. Através deste contrato a Indústria de Papel Piracicaba passou a receber o know-how para a produção de papéis especiais, entre os quais o papel autocopiável Extra Copy, que agora está sendo lançado no mercado nacional. No processamento de dados o Extra Copy permite aumentar a eficiência da impressora com a eliminação do papel carbono. Para impressora de caracteres o número de cópias recomendadas é de 6 a 8 vias, e para impressoras de linha o fabricante recomenda que sejam feitas entre 5 e 6 vias por vez.

Protocolo sobre Informática na Educação

O Secretário-Geral do MEC — Sérgio Pasquali, o Secretário Especial de Informática — Edison Dytz, o presidente do CNPq — Linaldo Cavalcanti de Albuquerque e o presidente da FINEP — José Walter Melo assinaram, em Brasília, um protocolo de intenções com o objetivo de desenvolver uma infraestrutura de Informática nas instituições de ensino superior.

O protocolo visa promover o equilíbrio entre o processo de Informática, que vem se ampliando cada vez mais, e as instituições de ensino superior, que, pela carência de recursos, não conseguem acompanhar o desenvolvimento desse processo. Uma outra preocupação assinalada no protocolo é

com relação à total predominância de equipamentos estrangeiros no país, o que dificulta a formação de profissionais com conhecimento sobre os equipamentos de fabricação nacional.

Em virtude de freqüente falta de recursos e agilidade dos atuais programas de Informática, o protocolo prevê a constituição de uma comissão coordenadora, integrada por representantes do MEC, SEI, CNPq, FINEP e das instituições privadas e públicas, que irá apresentar normas de operacionalização do protocolo, com duração de dois anos, mas com a possibilidade de ser prorrogado de acordo com a vontade de seus integrantes.

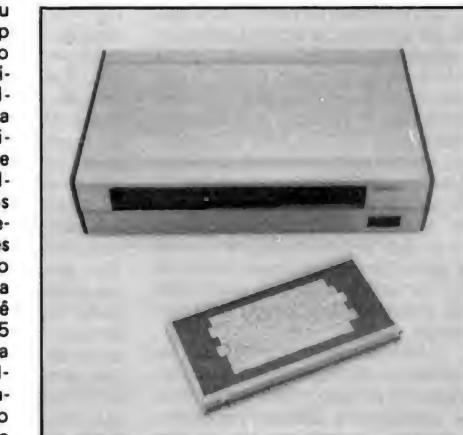


Jornalista de MS vence Prêmio Imprensa/84

Em cerimônia realizada na sede do Brasilinvest, a jornalista Graça Santos, de *MICRO SISTEMAS*, recebeu das mãos de Ayrton Fagundes, Assessor de Imprensa da Secretaria Especial de Informática, o Prêmio Imprensa/84 ANDEI-NOVADATA. A escolha da comissão julgadora foi referendada também pelo voto direto dos associados da ANDEI.

A matéria vencedora, resultado de um amplo trabalho de pesquisa, trata do processamento de texto e suas aplicações, trazendo ainda um panorama completo dos equipamentos disponíveis no mercado.

Videotexto da Itautec na Telesp



Terminal videotexto I-1060

A Itautec assinou contrato com a Telesp para o fornecimento de quinhentos terminais de videotexto I-1060, com entrega prevista para os primeiros meses desse ano. Os terminais I-1060 serão alugados aos usuários do sistema Videotexto através do plano de expansão do Centro Público da Telexp. O plano prevê a instalação de 12 a 15 mil terminais ainda em 85. O terminal I-1060 pode ser utilizado tanto no escritório quanto em casa e sua instalação é simples, bastando ligá-lo a qualquer modelo de televisão, preto e branco ou colorida, ou mesmo em monitor de vídeo caso o usuário possua um micro. O terminal da Itautec é composto por um adaptador de videotexto e um teclado alfanumérico, com 61 teclas dispostas como em uma máquina de escrever. O teclado pode comunicar-se com o adaptador por cabo ou controle remoto, permitindo

sua operação de qualquer ponto de um mesmo ambiente. No futuro a Itautec informa que o terminal videotexto poderá ser utilizado também com uma impressora, através de interface, permitindo ao usuário imprimir todo o material que aparece na tela. O I-1060 pode ainda atuar como secretária eletrônica.

Valtech transfere fábrica para o Rio

A Valtech Comércio e Indústria Ltda. transferiu sua fábrica de São Bernardo do Campo, em São Paulo, para o Rio de Janeiro. A empresa já iniciou suas atividades de produção e comercialização e continua oferecendo placas de circuitos impressos — profissionais (furos metalizados), semi-profissionais (estanhos), convencionais, protótipos e fabricação em série, assim como assistência técnica em projetos e análises.

O novo endereço da Valtech é: Rua Felizardo Fortes, nº 563 — Ramos.

STRINGS

● William Koelsch é o novo gerente da filial Rio de Janeiro da Cincom Systems. Ele passa a responder por todas as atividades da filial que se relacionam com vendas, suporte técnico e administração financeira. ● A Edisa foi selecionada para fornecer ao Ministério do Exército microcomputadores multiusuários de sua linha ED-200, por um período de três anos. ● A Verbatim lançou, na última Feira Internacional de Informática, os disquetes Hard Sectorized, para alguns equipamentos da Polymax. ● A Burroughs está lançando um lenço de papel do tipo "Lint Free", que pode ser usado para a limpeza de cabeças magnéticas, assim como de todos os componentes que entram em contato com a fita magnética. ● A Microdigital está fabricando o Gravador de Eprom para a linha TK. A interface "Gravador Eprom" é utilizada para memórias semicondutoras do tipo Eprom capazes de armazenar 2 Kb de informação sob a forma binária. ● O software PACFIN — sistema estruturado para a área financeira —, da empresa INFOCO, foi o primeiro colocado no concurso "Melhor Software do Ano", criado e promovido pela ANDEI. O prêmio para o primeiro colocado foi um microcomputador I-7000 Jr., da Itau-

tec, patrocinadora do evento. ● Através de um trabalho desenvolvido pelo bailarino Ricardo Viviani, do elenco da peça *Oh! Calcutá* pela primeira vez no Brasil um espetáculo une a dança ao computador. Ricardo utiliza as imagens gráficas produzidas por monitores de vídeo para coordenar os seus passos no palco. O roteiro computadorizado inclui seis solos e um dueto. ● A Dismac, sexta maior fabricante de micros nacionais (segundo Melhores e Maiores de 84 — Revista Exame), apresentou o segundo maior índice de capitalização do setor de Informática. De acordo com o gerente de marketing da empresa, José Lacerda, isso se deve a total reformulação da estratégia mercadológica, buscando melhorar a estrutura interna com o atendimento mais direto ao usuário. ● O jornal *Dois Pontos*, da cidade de Natal, no Rio Grande do Norte, está publicando uma coluna dirigida à área de Informática. Esta coluna foi uma iniciativa do jornalista Mário Lira Pedrosa, seu atual responsável, que tem como objetivo transmitir ao público, de maneira simples e agradável, informações sobre o assunto.

Brasil Trade Center oferece novos serviços

Com apenas um ano e dois meses de atuação na comercialização e assessoria de negócios na área de Informática, o grupo Brasil Trade Center já inaugurou sua primeira indústria. A fábrica, que fica em Cavalcante, no Rio, está produzindo, entre outros, móveis para micros (mesas, cadeiras e malas) e placas para a linha Apple. Segundo Manoel Assunção, presidente do grupo, a fabricação das placas se deve à grande procura existente no mercado e à falta de condições das empresas em surpreender esta demanda.

Outra novidade no BTC são os segmentos de importação e exportação. O primeiro tem o objetivo de assessorar o pequeno e médio produtor na compra de componentes de alta tecnologia. Já o se-

tor de exportação visa apoiar o pequeno e médio exportador, de qualquer área, através da informação. Esse processo se dá pela instalação de um sistema de computador na empresa, o que permite ao produtor ter acesso às informações necessárias ao desenvolvimento de sua indústria.

Além disso, o BTC continua expandindo seus negócios na área comercial. Atualmente, a empresa tem cinco pontos de venda, mas pretende chegar ao ano de 86 com nada menos que cem pontos de venda. Para isso, o grupo está procurando representantes em cidades de todo o país. A sede do Brasil Trade Center fica na Av. Epitácio Pessoa nº 280, Ipanema, tel.: (021) 259-1299, Rio de Janeiro — RJ.

Emulando e Transferindo Dados

A placa 7101 é o novo produto lançado pela Link. Trata-se de um emulador de terminais 3278 e 3279 que permite a comunicação e transferência de arquivos entre microcomputadores compatíveis com IBM PC, como o modelo 727, da própria Link, e computadores de grande porte da IBM. A comunicação é feita via uma controladora de terminais IBM 3274/3278, através de um cabo coaxial.

Além da placa de comunicação, o produto é composto também pelo software Terminal de Trabalho Executivo, que permite a transferência de arquivos entre o micro e o sistema central, em ambientes CMS, DSO e CICs. O Link 7101 já está sendo comercializado e seu preço de mercado é de 300 ORTN. A manutenção integral do produto por um ano fica por conta da Link e esta será efetuada nas dependências do próprio cliente.

Advancing, Informática no Sul

Criada em 1979, em um espaço de 80 metros quadrados em Porto Alegre, hoje a Advancing forma um grupo que atua em diversos setores da Informática, com destaque na área de treinamento. A empresa oferece cerca de 38 cursos, que vão da formação ao aprimoramento de profissionais em processamento de dados.

Em 1981, a Advancing lançou uma loja especializada em computadores no sul do País, estabelecimento reinaugurado em 1983 na forma da mais completa boutique do Estado, a Advancing Computer Shop, ocupando o mesmo prédio que a Advancing Sistemas e Manutenção, na Sartório Leite, 248. O complexo Advancing está distribuído em quatro sedes, três das quais são próprias.

O Comércio se Automatiza

Comemorando seu primeiro ano de existência a Associação Brasileira de Automação Comercial — ABAC, inaugurou sua nova sede em São Paulo. Na ocasião a diretoria da ABAC defendeu a criação de uma rede única de Terminais de Transferência de Fundos (TTF), uma decisão contrária à assumida pelos bancos em recente Congresso realizado em Salvador. Os bancos não chegaram a um acordo quanto à unificação dos TTFs e serão mantidas portanto as quatro redes hoje existentes: Bradesco; Tecnologia Bancária (Banco 24 Horas); Itaú e Credicard; e Banco do Brasil. A necessidade de terminais distintos para cada um dos bancos, segundo os comerciantes, inviabiliza a utilização de TTF uma vez que cada loja terá

que possuir no mínimo quatro terminais, e no caso de magazines este número deveria ser multiplicado pelo número de departamentos onde fossem instalados os terminais. Além disso, os comerciantes apontam para o fato de que os custos decorrentes da instalação de terminais, já que algumas instituições bancárias cobram pela instalação além de uma taxa de aluguel, e outras por cada transação realizada, além da ligação telefônica quando o terminal é acionado para consultar o banco de dados central sobre o saldo do cliente, teriam que ser repassados para o consumidor, o que não interessa ao comércio.

Dante do impasse criado a ABAC resolveu formar grupos de trabalho em Porto Alegre,

Ouro, novo modelo de monitor da CMA

A CMA Indústria Eletrônica lançou recentemente seu monitor Ouro, cuja principal característica são dois tamanhos de quadro, reduzido e ampliado. Equipamento de aplicação profissional, reproduz com alta resolução qualquer tipo de gráfico, desenho ou texto, em 40 ou 80 colunas. É compatível com o derivador de vídeo DM6, da CMA, o que permite a ligação de até seis monitores em um único micro.

O monitor Ouro é do tipo portátil, com alça para transporte, tem tela de 31cm (12") em fósforo verde (opcionalmente luminescência branca) e controles de brilho, contraste e chave liga/desliga no painel frontal. No painel traseiro há outros controles: sincronismo horizontal e vertical, linearidade vertical, altura, foco e tamanhos do quadro. Pesa 10 kg. Outras informações podem ser obtidas pelo telefone (011) 548-2249.

Simitex Escolar

Simitex Escolar é um aplicativo desenvolvido pela empresa carioca Simicron para micros de uso profissional em estabelecimentos de ensino. Ele permite substituir, de forma segura e eficiente, copiadoras, mimeógrafos e máquinas de escrever convencionais. Embora de concepção sofisticada, é de fácil operação, dispensando treinamento ou manuais. Ele armazena, organiza, edita e emite textos de qualquer natureza, como provas, testes, circulares, apostilas etc.

A consulta a textos armazenados pode ser feita por uma série de itens definidos pela administração do estabelecimento, por exemplo, por cursos, matérias, assuntos, datas ou professores. O Simitex Escolar tem características que impossibilitam o uso de sua biblioteca por pessoas não autorizadas, incluindo um eficaz processo de segurança de arquivos e cópias de cadastros.

Também voltado para a área de ensino, a Simicron tem o sistema Magister, que permite concentrar rotinas financeiras e acadêmicas. O grupo acadêmico possibilita registro de cursos, matérias, professores, alunos, notas etc. Na área financeira efetua cadastramento de pagamentos, capas de carnês, levantamento de valores recebidos etc. O telefone da Simicron é (021) 205-6597.

Exitus Informática

A Exitus Informática é uma loja de Juiz de Fora especializada em microcomputadores. A maioria dos micros nacionais podem ser encontrados na Exitus que possui também grande variedade de periféricos (impressoras, monitores de vídeo, modems, teclados, disco Winchester, entre outros), e todos os suprimentos necessários à utilização de microcomputadores. Além de prestar assistência técnica para os produtos que comercializa, a Exitus, através de seu departamento de software desenvolve programas sob encomenda para qualquer micro. Lá também são oferecidos cursos de Basic, Cobol, Assembly, Fortran, Pascal e outros. A Exitus possui financiamento próprio para pagamentos em até cinco vezes, e a loja ainda compra, troca e vende micros usados. O endereço da Exitus é Rua Santo Antônio, 689, no centro de Juiz de Fora. Tel.: (032) 213-2494 e 212-0564.

Ele é o profissional que todo empresário gostaria de ter no escritório. Ou em casa. Novo computador Craft II Plus. E 100% compatível com a linha Apple.

Seu teclado tem caracteres em português, sistema auto-teste e 42 funções pré-programadas, além de 9 funções programáveis.

Venha conhecer este profissional



NOVO COMPUTADOR CRAFT II PLUS.

A CLAPPY APRESENTA O PROFISSIONAL DO ANO.

na Clappy. Você vai dialogar com uma equipe técnica que realmente entende seu problema e aponta sempre a melhor solução.

Quanto à padronização do código de barras dentro do processo de automação comercial, o código a ser utilizado no Brasil já foi definido e será o EAN, usado em vários países da Europa. A impressão dos códigos nas embalagens dos produtos deverá ter início no terceiro trimestre deste ano e a leitura ótica com utilização de caneta tipo light pen está prevista para o segundo semestre de 86.

ciso dizer que o preço Clappy é seguramente o menor do mercado.

Além disso, a Clappy oferece cursos de programação, implantação e instalação de sistemas e assistência técnica própria.

Venha à nossa loja ou solicite

a visita de um representante.

MICROCRAFT
Clappy

O lado gente da máquina.

Centro: Av. Rio Branco, 12 - loja e sobreloja - Tel.: (021) 253-3395.
Copacabana: Rua Pompeu Loureiro, 99
Tel.: (021) 236-7175 - 257-4398.
Aberta diariamente das 9 às 19 horas
e aos sábados das 9 às 14 horas.
Assistência Técnica - 284-3349.
Entregamos em todo Brasil pelo reembolso Varig.

Hoje, acessar a informação precisa e mantê-la organizada são preocupações dos usuários de micros. Para estes, MS selecionou diversos temas sobre BDs

Bancos de Dados - a utilização crescente em mícros

As inúmeras inovações que vivenciamos a cada dia em nossos processos de produção já deixaram claro que caminhamos para uma situação em que deter a informação significa, não raro, deter eficiência e até mesmo poder. Hoje, a necessidade de se ter as informações organizadas de forma a permitir um acesso rápido e racional faz-se presente não só no estágio de estudos que antecede os processos de tomada de grandes decisões como também, de maneira mais ampla, em todas as tarefas complementares de suporte, operacionalização e busca de insumos que cercam nosso trabalho.

Dentro deste contexto, ser um usuário de computadores e servir-se, de um modo geral, dos serviços de armazenamento eletrônico das informações ficou no mínimo aconselhável. Assumiram, então, um significado importante os sistemas que permitem uma completa manipulação, busca e recuperação de dados. Os softwares Gerenciadores de Bancos de Dados, outrora um privilégio dos que tinham acesso a equipamentos de grande porte, são hoje poderosos aliados e mesmo *puxadores de vendas* de microcomputadores. Tal sucesso é compreensível não somente à luz da importância que vem assumindo o "estar bem informado" como também em função de sua ampla possibilidade de utilização, visto haver, em todos os segmentos da atividade humana, aplicações possíveis a esse tipo de sistema.

SOFISTICAÇÃO CRESCENTE

É impressionante como as demandas se multiplicam e as necessidades apon tam para sistemas cada vez mais sofisticados, que buscam, além da complexidade e abrangência de funções, uma simplicidade de uso que faça dessas Bases de Dados uma extensão quase natural da capacidade humana. Neste ponto fica claro que todos os resultados e conquistas dessas pesquisas são, na realidade, meras fases de uma busca maior, rumo à Inteligência Artificial.

Na tentativa de dotar esses sistemas de sofisticação e simplicidade, deixamos para a Idade da Pedra o tempo em que o micro nada mais oferecia do que uma "ficha eletrônica", guardando todos os inconvenientes e limitações do armazenamento manual de dados e mostrando um único aspecto de sedução: visualizar as informações no vídeo, ao invés do papel, mesmo que isto envolvesse até, em alguns casos, mais trabalho.

Ao longo dos últimos anos, diversos sistemas Gerenciadores de Bancos de Dados foram lançados no mercado, com funções cada vez mais completas e exploração crescente dos recursos dos microcomputadores e da evolução do hardware, principalmente nos aspectos referentes à capacidade de armazenamento físico de informações.

E apesar de somente no último ano esses sistemas terem se tornado efetivamente discutidos e utilizados no Brasil — e aqui os usuários ainda têm muito o que descobrir sobre o potencial deles

—, os inquietos norte-americanos já lançam-se em discussões e pesquisas bastante aceleradas sobre a forma de integrar sistemas com capacidade de manipulação em Bases de Dados a outras funções. Dessa discussão resultam produtos que, inclusive, representam uma geração posterior à dos famosos softwares integrados (tipo Lotus 1-2-3), que incluem Bancos de Dados como aplicação principal ou secundária, mas que não podem ser considerados SGBDs plenos. Antes, o software integrado tradicional apresenta apenas algumas funções de manipulação de dados (sort, por exemplo), geralmente servindo de apoio a uma segunda aplicação principal, que é usualmente a planilha de cálculo.

De concepção mais recente, existem novos produtos como os chamados *Text Databases*, que integram ao Gerenciador de Bancos de Dados funções de edição antes somente possíveis via uso de editores de texto. Isto porque, a partir de novas necessidades de uso, constatou-se que os editores de texto não apresentam mecanismos eficientes de manipulação de dados, enquanto que os SGBDs pecam por não apresentarem facilidades de edição. Já este produto híbrido reuniria condições para localizar rapidamente fragmentos de texto, editá-los e incorporá-los a documentos maiores, previamente instalados no sistema.

ESCLARECIMENTOS

Mas enquanto ainda estamos um pouco distantes dessas discussões de van-

guarda, é interessante procurar esclarecer aos usuários, principalmente aqueles de máquinas pessoais, sobre o que vêm a ser e quais benefícios o uso de Sistemas Gerenciadores de Bancos de Dados poderá trazer no exercício de suas atividades.

E começamos daí: quase todas as atividades necessitam de organização de dados. Entendemos, então, uma base de dados como um ou mais arquivos, compostos de registros que, em determinados campos definidos pelo usuário da base, abrigam dados relacionados entre si. Assim, percebe-se que uma base de dados nada mais é do que uma coleção de arquivos, nos quais podem estar concentrados e organizados literalmente quaisquer dados que o usuário se interesse em armazenar. Pois bem, os SGBDs são os programas que se encarregam de gerenciar e garantir a racionalização de armazenamento desta base (ou banco) de informações. Eles permitem que o próprio operador defina seus arquivos e "desenhe" seus registros, especificando assim a forma de entrada e recuperação dos dados. Após ter completado sua base de dados, o usuário pode, graças à ação dos SGBDs, adicionar, alterar ou deletar dados; realizar pesquisas no arquivo e gerar relatórios, estruturados de acordo com suas prioridades e critérios de seleção.

Ocorre, contudo, que os programas de controle e gerenciamento de bases de dados abrangem um amplo leque de opções, variando em função das máquinas em que rodam, dos recursos oferecidos e dos preços, entre outros fatores. Toda esta possibilidade acaba criando confusão quando o interessado não tem claras certas definições e, principalmente, o objetivo de utilização de sua base de informações.

Novamente o primeiro passo é definir qual a utilização. Isto porque, das mais simples às mais sofisticadas, existem diversas formas e produtos usados para armazenar e gerenciar a informação que desejamos ter sempre à mão e organizada. O uso profissional, salvo em raras exceções, não pode prescindir de um SGBD completo, que lhe permita flexibilidade de manipulação e segurança de dados. Já no nível das aplicações domésticas geralmente são aconselhados os programas mais simples, ideais para os arquivos caseiros de livros, discos, telefones ou similares. Neste caso, a exceção fica por conta dos colecionadores ou daqueles que levam seus hobbies a extremos e que, eventualmente, poderão precisar de sistemas mais poderosos.

GATO POR LEBRE

Na hora da compra, portanto, é necessário estar atento. Isto porque o número de programas intitulando-se Bancos de Dados no mercado é grande. Segundo nosso assessor Orson Galvão, alguns deles, inclusive, "não chegam nem a tamborete, e são, no máximo, sacos de dados". Para Galvão, uma utilização efetiva de banco de dados precisará apresentar:

- um software que defina a estrutura do banco de dados e possibilite a alimentação e manutenção do mesmo;
- um software que permita a manipulação tanto dos dados no banco quanto da estrutura previamente criada;
- um software que permita acessar e utilizar os dados de forma a gerar relatórios, fazer pesquisas seletivas e todo produto final desejado;
- um software que facilite a interligação com outros sistemas fora do banco de dados, através da geração de arquivos de dados em formato compatível.

Segundo ele, um verdadeiro sistema de banco de dados engloba, por si só, todas estas tarefas e possibilidades, contendo ainda uma linguagem de programação.

Nem todos os produtos disponíveis, contudo, apresentam tais características. Para começar dos mais simples, existem certos programas que são comumente denominados de *sistemas para gerenciamento de arquivos*, uma vez que foram desenvolvidos de forma a gerenciar listas de informações, limitando-se a guardar registros (fichas), independentes entre si, na ordem em que são introduzidos pelo operador. São também os programas mais baratos, fáceis de usar e usualmente conduzidos através de menus, exigindo do usuário pouca memorização de comandos e funções.

Primeiramente, o usuário "transmite" ao sistema como quer entrar os dados, *desenhando* na tela suas fichas, estabelecendo o nome e o tamanho dos campos e especificando os tipos de dados (numéricos, alfanuméricos ou lógicos) que devem ser entrados naquele local. A partir daí e uma vez entradas — e criticadas — as informações, o programa permite adicionar, alterar ou apagar dados; executar pesquisa a partir de campos específicos, dígitos chaves; ordenar o arquivo (sort) como queira o usuário e gerar relatórios.

Uma limitação desse tipo de programa é que ele, geralmente, trabalha só um arquivo por vez, não possibilitando

Seu micro merece Assistência Técnica ASSIST.

E você merece a tranquilidade de contar com a mais eficiente equipe técnica do Rio, treinada nas fábricas, e recomendada pela Petrobras, Furnas, Light e Bolsa de Valores. A ASSIST oferece também diversas opções para contratos anuais de assistência técnica, que garantem o máximo ao seu micro.

E sem custar mais por isto.

Os micros Spectrum, ProLógica, Digitus, e muitos outros, além de video-games e compatibilização de periféricos, têm na ASSIST uma assistência técnica aprovada pelos próprios fabricantes. Além disto, você tem total assistência aos micros importados: Sinclair, TRS-80, Apple e PC/IBM.

Se você tem um micro e quer o máximo em assistência técnica, não pense duas vezes: pense ASSIST.

ASSIST: A máxima solução para seu micro.

ASSIST
Assessoria de Sistemas e Engenharia Ltda.

Av. Beira-Mar, 406 - Gr. 805 - Castelo
Tel: 262-5763

INSTITUTO DE TECNOLOGIA ORT
CENTRO DE INFORMÁTICA

PROGRAMAS DE TREINAMENTO

ÁREA DE MICROINFORMÁTICA

- PARA USUÁRIOS (INTRODUÇÃO A PD, VISICALC/ SUPERCALC, WORDSTAR, dBASE II, BASIC)
- PARA PROGRAMADORES E ANALISTAS (INTRODUÇÃO AO MICRO, CP/M, BASIC SOB CP/M, WORDSTAR E dBASE II)
- NA EDUCAÇÃO (LOGO PARA EDUCADORES E PSICOLOGOS; LOGO PARA JOVENS)

FORMAÇÃO PROFISSIONAL EM PROGRAMAÇÃO E ANÁLISE DE SISTEMAS

APERFEIÇOAMENTO PROFISSIONAL EM AMBIENTE IBM
CPD-ORT: IBM 4341
COM TERMINAIS
LABORATÓRIO DE MICROS

TREINAMENTO IN HOUSE EXCLUSIVO PARA EMPRESAS
SOLICITE INFORMAÇÕES E FOLHETOS EXPLICATIVOS

RUA DONA MARIANA, 213 - BOTAFOGO - RJ - TEL 286-7842

a combinação de informações de diferentes arquivos. Atualmente, contudo, alguns desses programas permitem um trabalho simultâneo em mais de um arquivo, desde que estes possuam registros formatados de maneira idêntica. Outro ponto fraco comumente apontado pelos usuários são as limitadas funções de cálculo matemático (como totais ou %).

Estas limitações, inclusive, são o mais forte fator de diferenciação entre os programas gerenciadores de arquivos e os gerenciadores de bancos de dados, embora mesmo dentro deste segundo grupo existam diversas opções que variam em graus de sofisticação e preço, que, no mercado norte-americano para essa faixa de sistemas, situa-se no intervalo entre US\$ 300 e 600.

Os SGBDs, ao contrário dos programas de arquivos, podem manipular mais de um arquivo por vez chegando até, em alguns casos, a "criar" novos arquivos, efetuando junções de segmentos dos arquivos já existentes. Permitem ainda fazer sorts por múltiplos campos-chaves e definir campos que são calculados a partir de outros, utilizando, via de regra, funções matemáticas complexas.

Os mais simples mantêm a construção através de menus, enquanto que alguns SGBDs mais sofisticados são guiados por um conjunto de comandos, que embora levem a uma maior flexibilidade de aplicações exigem, em contrapartida, um maior esforço no aprendizado. Estes sistemas, concebidos para processar grandes volumes de dados, geralmente incluem linguagens próprias para objetivos específicos, que permitem programar aplicações personalizadas e são de fácil entendimento para os que conhecem o idioma Inglês, dado a semelhança com a linguagem natural. Para os que quiserem entender mais sobre esses sistemas, aconselhamos a leitura do artigo "O dBase II, por etapas", publicado em MS nº 38, página 110. O dBase II é, sem dúvida, o mais bem-sucedido SGBD para micros do mercado.

Aqueles, contudo, que pretendem fazer uso dessas linguagens de desenvolvimento oferecidas por certos SGBDs, cedo ou tarde terão que se aprofundar numa outra questão, que ao usuário do sistema é inteiramente transparente, pelo grau de detalhamento técnico. Esta questão implica em estudar os métodos usados pelos SGBDs para armazenar, organizar e relacionar a informação.

Mercado Farto

Entre produtos genuinamente nacionais, traduções, semi-traduções ou simples cópias piratas, o interessado em adquirir um software para gerência de Bancos de Dados ou arquivos terá diversas opções de solução disponíveis. E, muito embora a oferta das lojas mais tradicionais geralmente seja limitada a dois ou três dos títulos mais famosos, é possível, vasculhando bem o mercado, encontrar aqui a maior parte dos pacotes SGBDs que fazem sucesso no mercado norte-americano.

Apple, CP/M e 16 bits são indiscutivelmente as linhas de equipamentos mais bem supridas neste particular. O *best-seller* da área, dBase II, da software-house norte-americana Ashton-Tate, funciona sob MS-DOS ou CP/M para 16 ou 8 bits, e configura-se o mais completo SGBD surgido até o momento, possuindo, entre outros recursos, linguagem própria para desenvolvimento de aplicativos personalizados. De nível de sofisticação similar, existem algumas opções mais problemáticas para serem encontradas no Brasil, como o Knowledge Manager, da Micro Data Base Systems Inc., e o Condor 3, da Condor Computer Corp., ambos rodando em 16 bits e CP/M.

Em terras brasileiras, contudo, o dBase II – distribuído pela empresa *Datalógica* – ainda é a opção por excelência para os que pretendem uma utilização mais pesada. Seu preço é bastante variável, e apesar dos esforços da Ashton-Tate para coibir as cópias piratas, ainda se encontram lojas que optam por oferecer o pacote "original". Detalhe: mesmo com o inconveniente do manual não traduzido, o preço cobrado por esta cópia foi, segundo nossa pesquisa, mais elevado do que o da versão traduzida pela *Datalógica*. O dBase II tem seu preço situado no intervalo entre 110 (Compushop) e 170.9 ORTN (Computique), e na empresa Servimec ele é comercializado em duas versões: pessoal (140 ORTN) ou comercial (190 ORTN).

Também bastante oferecido pelas lojas é o SPA Reporter, da *Royal Software*, um pacote simples para linha Apple, vendido a 14.5 ORTN. Segundo Luiz Roberto de Oliveira, analista da loja Computique, "o mais procurado" é o dBase II, mas nem sempre ele é o mais vendido, por causa do seu preço elevado. O que ocorre no mercado de software para BDs é que a venda é muito pequena, o que ocasiona o desinteresse das software-houses em desenvolver produtos novos; o que existe é simples cópia e tradução. Poucos sabem que o SPA-Reporter é tradução do famoso PFS americano. Isto ocorre por falta de uma legislação específica".

Um outro software para BDs que goza de boa reputação é o Datastar, um produto para Apple e CP/M, desenvolvido pela MicroPro International e que era comercializado no Brasil pela empresa *Approach Informática*, de São Paulo. Oportunamente, contudo, a também paulista *Brasoft* fechou com a norte-americana MicroPro a representação exclusiva de seu software no país, inclusive o poderoso Infostar, o que levou a Approach a tirar seu time de campo.

Duas outras empresas também abandonaram a partida: a *Compucenter*, que não mais comercializa seus Compudata e Compufile, e a *Compumax*, que faliu e levou junto o "suspeito" pacote Micro/DB.

Uma empresa bastante ativa na comercialização de software para Banco de Dados é a *Intersoft Microcomputadores*. Seus produtos são: PFS: File, um sistema para gerenciamento de arquivos, desenvolvido pela SH americana Software Publishing Corp., e que peca por ser um tanto lento. É compatível com o Apple II, e nos EUA já existe a versão para o IBM-PC. A empresa comercializa-o com manual em Inglês por 6 ORTN. O DB Master, considerado um SGBD de sofisticação média, desenvolvido pela Stoneware Inc. para o Apple II, mínimo de 48 Kb, sai, com manual em Inglês, por 11 ORTN. (Nota: uma nova versão – o Advanced DB Master – foi lançada pela Stoneware, para rodar também no IBM-PC.) O VisiFile é um gerenciador de arquivos da Visicorp, que roda no Apple II, e seu preço fica em 12 ORTN. Já o Visidex, programa para controlar arquivos pessoais no Apple, da Personal Software, custa 11 ORTN. Para a linha TRS-80, a Intersoft comercializa o Profile Plus, desenvolvido pela Radio Shack para seu modelo III com 48 Kb. Considerado um SGBD de média sofisticação, o Profile possui algumas funções matemáticas e facilidades para o trabalho integrado com editores de texto. Bastante conhecido no meio dos usuários TRS, o programa serviu de "espelho" para certos BDs nacionais de linha TRS-80, como o DigFile, da *Digitus*, e é comercializado por 15 ORTN.

Ainda no rol dos softwares estrangeiros, convém ressaltarmos o Quick-file, gerenciador de arquivos para o Apple IIe, não encontrado nas lojas daqui, e o Versaform, um SGBD de-

desenvolvido pela Applied Software Technology para o Apple e IBM-PC e que é oferecido aqui pela Royal Software.

Dentre as empresas nacionais que se dedicam ao assunto, a *Monk Micro Informática* oferece dois programas: o Data-Manager, que é um SGBD similar ao Profile, guiado por menus e possuindo senha para proteção de dados (Cr\$ 450 mil, em dezembro), e o Data-File, um programa para gerenciamento de arquivos em fita cassete. Também compatível com os modelos TRS, ele é vendido a Cr\$ 300 mil.

A empresa *Microarte* oferece dois produtos afins: o Microdata, para Apple II com 48 Kb, integra ao BD funções de gráficos e edição de textos e custa 11.2 ORTN; e o Microdata II, um Banco de Dados hierárquico também para o Apple, e custa 14 ORTN.

Um gerenciador de arquivos é o que oferece, por 60 ORTN, a *Atrium Engenharia*, com o Sistema Atrium de Informações Pessoais. Este programa, que constrói fichas cadastrais, é compatível com o TRS modelo III. Também a *Softscience* possui um programa para criação e manutenção de arquivos pessoais, o Colect, para TRS-80 em disco ou fita. Para o DOS do Apple, a *EAG*, do engenheiro Enio Garbini, possui o Micro Banco de Dados, guiado por menus, a 11 ORTN.

Mais voltados para a automação de escritório estão dois pacotes nacionais. Um deles é o Controle de Documentos-Fluxo de Informações, da *Micro Consult*, sobre o qual não tivemos muitas informações. O outro é o Gerenciador de Documentos e Compromissos Estendido, voltado para equipamentos CP/M. Este sistema, da *Promicro*, é composto de módulos independentes, e os módulos Biblioteca e Agenda são os que, efetivamente, apresentam uma aplicação direta de arquivamento. Cada módulo custa 15 ORTN.

Como curiosidade, vale dar uma olhada no Programador Robot, um aplicativo desenvolvido em linguagem Fancy, composto de um conjunto de programas voltados à manipulação de dados. É compatível com o cartão Fancy, da *Hengesystems*, e seu preço é de 20 ORTN.

ENDEREÇOS

Datalógica
Av. Paulista, 2028 – 2º andar.
CEP 01311 – São Paulo, SP.
Tel: 283-0355

Approach Informática
Av. Professor Alfonso Boero, 218.
CEP 05019 – São Paulo, SP.
Tel: 263-0711

Brasoft Produtos de Informática
Av. Angélica, 1996.
CEP 01228 – São Paulo, SP.
Tel: 231-2555

Intersoft Microcomputadores
Av. Brig. Faria Lima, 1462 – cj. 2A.
CEP 01452 – São Paulo, SP.
Tel: 212-8971

Monk Micro Informática
Rua Augustá, 2690 – 2º andar.
CEP 01412 – São Paulo, SP.
Tel: 852-2958

Microarte Software
Rua Cel. Melo de Oliveira, 763.
CEP 05011 – São Paulo, SP.
Tel: 263-6285

Atrium – Engenharia de Informações
Rua Tito 1482 – Vila Romana.
CEP 05051 – São Paulo, SP.
Tel: 261-6589

Softscience Sistemas Computacionais
Av. Chibarás, 779 – Moema.
CEP 04076 – São Paulo, SP.
Tel: 572-9088

Promicro
Rua Uruguaiana, 183.
CEP 03050 – São Paulo, SP.
Tel: 292-4576

Micro Consult
Rua Marquês de São Vicente, 52 – l. 346.
CEP 22451 – Rio de Janeiro, RJ.
Tel: 259-7098

Hengesystems Engenharia de Sistemas
Av. Indianópolis, 762.
CEP 04062 – São Paulo, SP.
Tel: 549-3400

EAG
Rua Humberto de Campos, 480 – 801.
CEP 22430 – Rio de Janeiro, RJ.
Tel: 239-0859

ricana Byte (outubro de 84) declara que, segundo estudos realizados, foi demonstrado que um uso intensivo dos serviços comerciais de BDs pode custar ao usuário cerca de US\$ 100 por hora de acesso e pesquisa e ainda que, em se fazendo um levantamento cuidadoso do mercado, pode-se chegar a economizar algo em torno de 50% dos custos com este tipo de serviço, tal a heterogeneidade de preços cobrados pelas diversas empresas. Os principais serviços oferecidos são cotações e previsões referentes aos mercados de ações ou commodities; informações referentes às condições climáticas em diversas partes do mundo; notícias divulgadas por jornais ou agências internacionais; informações técnicas e atualizadas sobre pacotes de software e equipamentos populares; novidades tecnológicas; bolsa de empregos e primeiros-socorros. Dentre as empresas que comercializam este tipo de serviços estão a CompuServe Inc., Dialog Information Services Inc., Dow Jones, News-Net, e Source Telecomputing.

No Brasil, por enquanto, as opções de Bancos de Dados ainda são poucas. As empresas mais ativas neste setor são a Embratel (que tem no Cirandão e Renpac seus principais serviços), a Telesp (sistema Videotexto) e o Serpro, com o serviço Aruanda. Nesta edição, o usuário poderá se inteirar das atividades e os mais recentes lançamentos da Embratel neste setor, lendo a reportagem "Micross mais próximos das bases de informações".

Falar em Bancos de Dados, contudo, envolve inúmeros pontos relevantes para serem abordados. Entre eles, selecionamos uma discussão, bastante em voga atualmente, sobre a privacidade do cidadão, ao tornar-se, ele mesmo, um "dado" dos BDs do Estado.

Procuramos, assim, suprir nossos leitores com um material básico que irá esclarecer o que vem a ser os tão badalados BDs e seus sistemas de gerenciamento. Complementamos a edição com a listagem de um SGBD inteiramente desenvolvido por nosso colaborador Ivan Camilo Cruz e pronto para ser utilizado pelos usuários da linha TRS-80. Veja ainda neste número um comentário sobre os softwares de Bancos de Dados disponíveis no mercado nacional.

A.C.

Neste aspecto, temos que os sistemas gerenciadores da informação dividem-se em SGBDs relacionais, os mais comuns; SGBDs hierárquicos e sistemas em rede. Para uma breve introdução ao assunto, sugerimos a leitura do texto "Administração de Dados e os micros", de autoria dos professores Antonio L. Furtado e Daniel A. Menascé, da PUC-RJ, publicado nesta edição.

Todos os sistemas vistos até aqui pressupõem, na maioria dos casos, aplicações autônomas, nas quais o valor da informação é medido pela utilidade que ela assume perante o usuário. No entanto, a utilização isolada do micro perde terreno a cada dia e a palavra de ordem é integração. Neste caso, quando o volume de dados que precisamos acessar e manipular supera nossa capacidade fí-

pre, explorados comercialmente. Neste caso, o valor da informação é medido por seu potencial de venda.

Nos EUA, indiscutivelmente o mercado mais ávido pelo uso de processamento eletrônico das informações, o número de Bancos de Dados oferecidos aos usuários de micros é enorme, e neste grupo o preço dos serviços varia bastante. Recente edição da revista norte-ame-

BANCOS DE DADOS — Cresce o número de BDs, onde dados de milhares de pessoas são manipulados, e também a discussão em torno do direito do cidadão à privacidade

A questão da privacidade

Luzia Portinari Greggio

O processo de informatização da sociedade, e inserida a questão dos imensos BD com dados pessoais dos cidadãos, pode conduzir a uma situação onde as desigualdades se cristalizem irreversivelmente com o aumento do controle social. Outra não tem sido a preocupação daqueles que acreditam que a Informática também pode ser um instrumento de reformulação social, política e econômica, possibilitando a descentralização do poder e a socialização das informações de interesse público.

O processo de informatização da sociedade é eminentemente político e sob este contexto deve ser encaminhado, mas, para que a sociedade possa conduzi-lo, deverá adquirir mecanismos de controle para a sua própria gestão democrática. E este, evidentemente, não é um caminho fácil e nem será resolvido em gabinetes.

O Brasil, atualmente, é o oitavo parque computacional do mundo, o que evidencia um rápido e irreversível processo. No entanto, não dispomos de nenhuma legislação para a proteção dos direitos humanos, das liberdades públicas e privadas, e da privacidade frente à incrível potencialidade da Informática, pois esta permite a posse e manipulação por grupos (privados ou o Estado) de

dados sobre os cidadãos (ou empresas), possibilitando assim um controle social global.

Não é sem fundamento que Matellard afirma que os processos de informatização da sociedade sempre navegam na semi-clandestinidade. E no Brasil, apesar de não termos legislação (nem debates) sobre o assunto, temos assistido à formulação de imensos BD (PIS/PASEP, RAIS, IR, TRU etc.), onde os dados são usados, cedidos, trocados, cruzados e vendidos sem o conhecimento do interessado, numa clara afronta aos direitos dos cidadãos.

O uso abusivo de informações encontra no Brasil uma série infiável de exemplos contundentes e que nem mesmo são questionados. O valor jurídico da informação (ou de dados) situa-se numa área cinzenta, em que o cidadão é sempre perdedor. O projeto RENAPE, o Documento único, o projeto Eleitoral são alguns exemplos de todo o processo, e que eventualmente não são negativos, desde que acompanhados de uma legislação específica.

UM POCO DE HISTÓRIA

Em 1968, a Assembléia Geral da ONU, através da Resolução 2450, iniciou o debate sobre a questão da prote-

ção dos direitos humanos e, principalmente, da vida privada em vista das novas tecnologias. O consenso em relação a estes problemas tem sido prejudicado, de certa forma, em virtude de os países do Terceiro Mundo estarem muito mais preocupados com as questões relativas à dependência tecnológica e cultural do que com a proteção do cidadão. De qualquer forma, a resolução foi de fundamental importância para o acirramento das discussões e, em 1970, a Província de Hesse, na Alemanha Federal, aprovou a primeira legislação conhecida, e em 1973 entrou em vigor a lei sueca: o *Data Act*.

Dois fatos marcaram época no debate sobre o problema da proteção da privacidade: o caso Watergate, nos EUA, e o projeto SAFARI, na França. O caso Watergate, em 1972, foi tido como peça fundamental para a aprovação do Privacy Act, em 1974. E atualmente, apesar das limitações estaduais, existem diversas outras leis já aprovadas (ou em projeto), inclusive com a extensão de sua competência para a área privada.

O projeto SAFARI — Sistema Automatizado para os Fichários Administrativos e o Repertório dos Indivíduos — pretendia criar, através de um número único, um cadastro com todos os dados disponíveis sobre as pessoas físicas. O

unitron

a base de um sistema inteligente



Quanto mais complexo for um sistema, mais sólida e confiável deve ser sua base. Quando você tem um micro da Unitron como princípio inteligente, você também tem a certeza de que o atendimento de suas necessidades em processamento de dados está assegurado. É a palavra de quem trabalha continuamente para oferecer uma tecnologia sempre atual ao usuário. É o que os fatos demonstram. Na sua categoria, o Unitron andou sempre na frente. Além de contar com uma infinidade de programas, testados e aprovados, e os mais

diversificados acessórios de expansão — entre módulos, interfaces e periféricos — o Unitron agora pode ser conectado, via telefone, a todas as redes existentes: Aruanda, Cirandão, Interdata, Cyber, Videotexto, CMA, etc. Ou então, às redes particulares, acessando outros micros ou comunicando-se com computadores de grande porte, na função de terminal inteligente. Por tanto, se você deseja um processamento de dados com qualidade, fale com nossos revendedores autorizados. Para cada caso, uma solução inteligente. Do princípio ao fim.



unitron
Computadores

CAIXA POSTAL 14.127 — SÃO PAULO — SP — TELEX (011) 32003 UEIC BR

projeto despertou tamanha indignação nos franceses que, não só motivou a formulação de toda a legislação francesa a a respeito, como também culminou com a formação da Comissão Informática e Liberdades, que produziu vasta literatura sobre o assunto, como os famosos Relatório da Comissão de 1975 e o de Simon Nora e Alain Minc sobre a "Informatização da Sociedade", em 1978.

Atualmente, 22 países do mundo já possuem legislação específica visando a proteção das liberdades em relação ao uso de cadastros informatizados, sendo que quase todas surgiram de longos debates da sociedade civil e suas associações.

Em 1980, o Conselho da Europa aprovou um texto sobre o tratamento automatizado de dados pessoais, já subscrito por dez países. A partir daí, foi criada uma Comissão para estudos e recomendações sobre problemas específicos, cuja preocupação maior tem sido, sobretudo, a de uma nova abordagem do Direito Público, objetivando principalmente um desenvolvimento democrático das sociedades informatizadas.

Em setembro de 1980, 21 países aprovaram as recomendações adotadas pelo Conselho de Ministros do OCDE (Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico) a respeito da proteção da vida privada e de garantias, a nível internacional, de um fluxo de dados seguro e regular. Quanto a este último, a OCDE identifica também a necessidade de que se assegure o funcionamento do fluxo de dados transfronteiras (FDT) como, por exemplo, entre bancos, reservas de passagens e também na comunicação entre matrizes e filiais de empresas multinacionais.

Assim, o problema da informatização não coloca em risco *apenas* a integridade do ser humano, mas também a própria noção de soberania nacional. Sobre este tema os países do Terceiro Mundo têm colocado as suas preocupações, e o Brasil várias vezes manifestou suas posições de defesa de nossa cultura, do desenvolvimento tecnológico e de segurança nacional.

ALGUNS PRINCIPIOS

Os textos da OCDE e do Conselho da Europa nos dão, fundamentalmente, alguns pontos básicos sobre a defesa e a proteção das liberdades públicas e individuais: princípio da não fidedignidade (loyauté) – os dados não devem ser coletados ou tratados quando tiverem procedência não fidedigna ou ilícita; princípio da exatidão – pressupõe a

obrigação em verificar a exatidão dos dados, assegurando-se a sua permanente atualização; princípio da finalidade – a finalidade da criação de um cadastro deve ser definida anteriormente, possibilitando, em qualquer momento, a verificação se: os dados coletados e arquivados estão de acordo com a finalidade de sua solicitação (princípio de pertinência), os dados não estão sendo usados com objetivos diferentes dos correspondentes à finalidade do cadastro (princípio de utilização não abusiva), a conservação dos dados não excede (em termos de tempo) ao permitido para atender às finalidades iniciais (com exceção dos dados não nominais); princípio da publicidade – deve ser pública a existência dos cadastros com dados nominais; princípio de acesso individual – é direito de todo cidadão conhecer os dados existentes a seu respeito e em caso de erro (inexatidão ou procedência ilegal) também é direito contestar ou destruir estes dados; princípio de segurança – deverão ser tomadas medidas de segurança para manter a integridade dos cadastros.

Além destes, que já fazem parte da legislação de inúmeros países, outro princípio começa a ter importância para a discussão da privacidade: o direito de acesso, por todos os cidadãos, às informações administrativas de interesse público. Este princípio, que consta na legislação de quase todos os países, de forma implícita ou explícita, pode-se tornar viável operacionalmente e por este motivo tem sido sistematicamente lembrado como ponto de partida para a socialização das informações.

O CASO BRASILEIRO

No Brasil, desde 1975 já foram apresentados vários projetos de lei tratando sobre este tema, e todos eles, exceto o projeto da Deputada Cristina Tavares (em 1981) que ainda está em tramitação no Senado, foram retirados ou vetados. Este projeto em trâmite dispõe sobre a divulgação, pelo poder Executivo, do elenco de BD existentes no país, com indicação do universo abrangido e o tipo de informação.

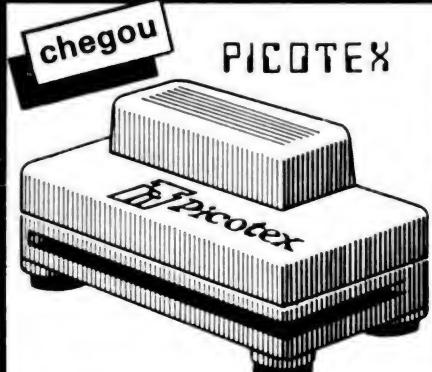
Mas, definitivamente, o problema não se exaure em algumas linhas da legislação. É de fundamental importância que sejam estabelecidos mecanismos de operacionalização factíveis, dentro de uma reformulação do Poder Judiciário e envolvendo mudanças nos códigos Civil, Penal e na própria Constituição. É preciso que se aproveite o momento de redemocratização do país para a criação não

só de uma legislação, mas de mecanismos políticos que permitam o real cumprimento da lei.

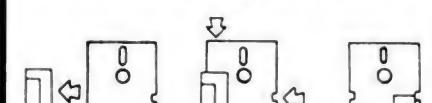
Com esta intenção, o conselho de Informática e Direitos Humanos, criado pela ANDEI como órgão colegiado de várias entidades (Associação de sociólogos, Federação Nacional de Jornalistas, ABI, Instituto de Engenharia, partidos políticos e várias entidades da área jurídica, entre outras), está elaborando sugestões para que esta legislação abranja todos os universos possíveis, e também incentivando o debate em outras áreas não específicas da comunidade de Informática, num trabalho de base junto a toda a sociedade.

Luzia Portinari Greggio atua na área de PD há 16 anos, é ex-Presidente da Associação dos Profissionais de Processamento de Dados do Estado de São Paulo, e Presidente do Conselho de Informática e Direitos Humanos, sendo também Consultora Técnica da revista Informática & Administração.

chegou **PICOTEX**



A MANEIRA INTELIGENTE DE FAZER ECONOMIA
Duplica a capacidade dos seus disquetes 5 1/4



Faça já o seu pedido
Preço de Lançamento:
Cr\$ 49.000,00

CENADIN
Rua José Maria Lisboa, 580
Tel.: 287-4716 - CEP 01423
Jd. Paulista - São Paulo - SP

INFORMAÇÕES ÚTEIS PARA QUEM TEM, OU NÃO TEM O MICRO.



A Filcres faz de sua empresa o seu Show Room

! Especialistas em



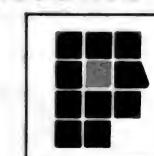
microcomputadores

levam até você toda sua estrutura de Marketing. Conheça

os CP300 e CP500 aliados ao alto desempenho da Impressora P500 e na configuração exata do seu problema.

A Filcres oferece aos seus usuários assistência técnica

autorizada Prológica



, completa biblioteca

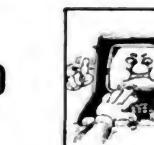
de software, diversificada linha de suprimentos, além de

treinamento gratuito de operação



e linguagem

Basic

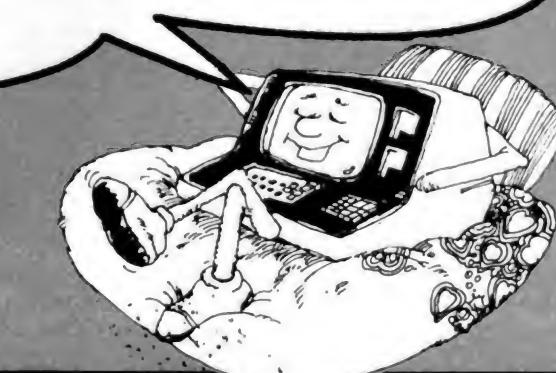


Venha até aqui, ou ligue que iremos até você!

filcres

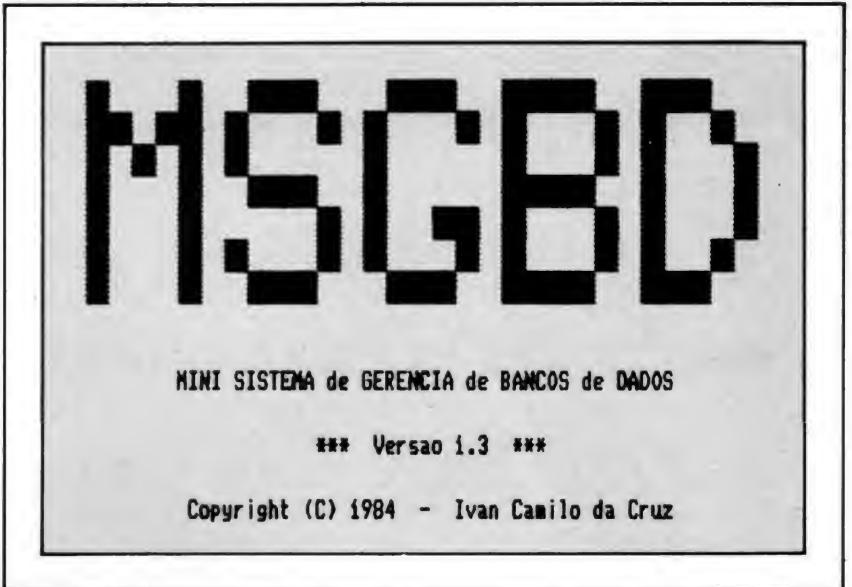
FILCRES ELETRÔNICA ATACADISTA LTDA.
Rua Aurora, 165 – CEP 01209 – São Paulo – SP
Tel.: 223-1446 – 220-5794 – 222-3458
PBX: 223-7388

LEVE NOSSO SHOW ROOM P/ SUA CASA!



BANCOS DE DADOS —

Aqui está um mini gerente de dados prático e eficiente, para os micros da linha TRS-80. Experimente...



Um gerente prático em banco de dados

O banco de dados é um programa que auxilia o usuário na tarefa de armazenar e recuperar dados de forma eficiente. Neste artigo focalizaremos um sistema de gerência de banco de dados, trazendo um programa para tal e detalhando o modo de utilizá-lo.

Escrito em linguagem BASIC para micros da linha TRS-80 modelos I e III, este artigo está dividido em cinco partes:

- Como criar um banco de dados.
- Como introduzir e recuperar dados.
- Como indexar dados.
- Como imprimir dados.
- Observações gerais de implementação.

COMO CRIAR BANCOS DE DADOS

A criação do banco de dados compreende, em primeiro lugar, as definições de todos os campos da ficha e sua divisão pelas telas. A ficha é um conjunto de campos e mensagens divididos em várias telas de vídeo, sendo a menor unidade lida ou escrita pelo gerenciador no disco. Já a tela é o conjunto de campos e mensagens que são impressos e/ou lidos de cada vez, enquanto que o campo é a menor unidade de informações armazenável pelo banco de dados. Uma ficha ou uma tela é um conjunto heterogêneo, isto é, de vários tipos de dados, enquanto um campo é homogêneo, ou seja, contém informações de apenas um tipo.

Características de um campo:

- 1 - NOME: string de caracteres que identifica o campo. Deve

ser único em cada tela. O tamanho máximo teórico do nome de um campo é de 255 caracteres.

Regras de formação de nomes:

• um nome deve começar com uma letra e pode ser seguido de letras ou números; ou um nome deve começar com “ “ (plic), sendo seguido de um ou mais caracteres quaisquer, inclusive brancos, e deve terminar com “ “.

2 - POSIÇÃO: a posição em que o campo deve aparecer na tela. Um campo não deve ocupar a primeira ou as três últimas linhas da tela.

3 - TIPO: tipo do dado que será armazenado no campo. Os tipos possíveis e seus respectivos símbolos são: String (\$), Inteiro (%), Real (!) e Real de Precisão Dupla (#).

4 - TAMANHO: tamanho do campo em caracteres. O tamanho máximo teórico de um campo é de 254 caracteres.

5 - DECIMAIS: número de casas decimais do campo. Característica que se aplica somente a campos numéricos.

Estas definições se tornarão mais claras com um pequeno exemplo prático. Vamos criar um banco de dados para armazenar as fichas funcionais dos empregados de uma firma. Os campos que compõe esta ficha são: NOME, PAI, MÃE, DATA DO NASCIMENTO, EST. CIVIL, CÔNJUGE, IDENTIDADE, ÓRGÃO EXPEDIDOR, CARTEIRA PROFISSIONAL, SÉRIE, CERTIF. DE RESERVISTA, TÍTULO ELEITORAL, SEÇÃO, ZONA, CIC, ENDEREÇO, CIDADE, ESTADO, DATA DE ADMISSÃO, CARGO, SALÁRIO.

Estes campos são divididos em duas telas como mostram as figuras 1 e 2.

Agora deveremos rodar o programa e selecionar a opção 1 do Menu Secundário 1 - ABRIR/criar UM BANCO DE DADOS, (figura 3). O programa pedirá então o nome do banco a ser usado. Esse nome é uma sequência de um a oito caracteres alfanuméricos, sendo o primeiro obrigatoriamente alfabético. Fornecido o nome, o programa irá procurá-lo no disco e se for constatada sua inexistência, será feita a pergunta: O BANCO DE DADOS NÃO EXISTE. QUER CRIÁ-LO?. A essa pergunta, responda S. Em seguida à pergunta NÚMERO DE TELAS?, responda 2.

Depois disso, o programa pedirá, uma a uma, as definições dos campos da tela 1 (figura 1). Sendo assim, digite os dados:

```

NOME,128,$,30
PAI,271,$,30
MAE,335,$,30
'DATA DO NASCIMENTO',384,$,8
'EST. CIVIL',512,$,1
CÔNJUGE,532,$,30
IDENTIDADE,640,$,12
'ÓRGÃO EXPEDIDOR',674,$,12
'C. PROFIS.',704,$,12
'SÉRIE      ',738,$,12
'CERT. DE RESERVISTA',768,$,15

```

O primeiro parâmetro é o nome do campo, o segundo é sua posição na tela, o terceiro é o tipo, o quarto é o tamanho. Campos numéricos têm um quinto parâmetro, o número de casas decimais, que deve vir depois do tamanho.

Note que o nome de alguns campos vem entre “ “ (plics). Isso ocorre devido à presença de caracteres especiais no nome. O campo SÉRIE possui dez espaços no final de seu nome apenas por motivos estéticos.

Após entrar com todos os campos digite “.” (ponto) e o programa assumirá o fim da definição dos campos desta tela. A seguir ele pedirá o número de mensagens da tela. Mensagem é uma constante que aparece na tela junto aos campos com fins documentais e/ou estéticos. Como a tela de que estamos tratando possui duas mensagens, responda com 2. Em seguida, o programa pedirá a posição e o conteúdo de cada mensagem. Responda:

82

*** FICHA FUNCIONAL ***

256

FILIAÇÃO

| TELA - 1 | |
|-------------------------|----------------------|
| *** FICHA FUNCIONAL *** | |
| NO ME : | : |
| FILIAÇÃO : | PAI : |
| | MAE : |
| | DATA DO NASCIMENTO : |
| EST. CIVIL : | CÔNJUGE : |
| IDENTIDADE : | ÓRGÃO EXPEDIDOR : |
| C. PROFIS. : | SÉRIE : |
| CERT. DE RESERVISTA : | : |

Figura 1

| TELA - 2 | | | |
|--------------------|----------|----------|---|
| TIT. ELEIT. : | SESSAO : | ZONA : | : |
| CIC : | : | | |
| ENDERECO : | | | |
| CIDADE : | | ESTADO : | : |
| | | | |
| DATA DE ADMISSÃO : | | CARGO : | : |
| SALÁRIO : | 0.00 | | |

Figura 2

MENUS DO SISTEMA

MENU PRINCIPAL

```

-- 1 - ABRIR/CREAR/MODIFICAR/APAGAR BANCOS
-- 2 - INSERIR/MODIFICAR/APAGAR/PROCURAR DADOS
-- 3 - INDEXAR/DEINDEXAR DADOS
-- 4 - CRIAR/MODIFICAR/EXECUTAR RELATORIOS
-- 5 - FIM

```

MENU SECUNDARIO - 1

```

1 - ABRIR/CREAR UM BANCO DE DADOS
2 - MODIFICAR A DESCRIÇÃO DO BANCO
3 - APAGAR O BANCO DE DADOS
4 - FECHAR O BANCO DE DADOS
5 - RETORNAR AO MENU PRINCIPAL

```

MENU SECUNDARIO - 2

```

1 - INSERIR DADOS
2 - INSERIR SOBRE FICHAS APAGADAS
3 - LOCALIZAR/DELETAR/MODIFICAR DADOS
4 - RETORNAR AO MENU PRINCIPAL

```

MENU SECUNDARIO - 3

```

1 - ABRIR UM ARQUIVO DE INDICES
2 - FECHAR O ARQUIVO DE INDICES
3 - CRIAR UM ARQUIVO DE INDICES
4 - APAGAR UM ARQUIVO DE INDICES
5 - RETORNAR AO MENU PRINCIPAL

```

MENU SECUNDARIO - 4

```

1 - CRIAR DESCRIÇÃO DE RELATORIO
2 - MODIFICAR DESCRIÇÃO DE RELATORIO
3 - APAGAR DESCRIÇÃO DE RELATORIO
4 - IMPRIMIR
5 - RETORNAR AO MENU PRINCIPAL

```

ITENS A MODIFICAR

```

1 - CARACTERISTICAS DA IMPRESSORA
2 - CARACTERISTICAS DO CABECALHO
3 - CARACTERISTICAS DO DETALHE
4 - CARACTERISTICAS DO RODAPE
5 - RETORNA AO MENU SECUNDARIO

```

FIG - 1

Figura 3

Observe que se o conteúdo da mensagem contiver os delimitadores “ “ (vírgula) ou “ “ (dois pontos), a string deverá ser fornecida entre aspas. Então o programa mostrará sua tela e perguntará: GOSTOU?, responda S ou N, se você respondeu positivamente, o programa repetirá todo o ciclo para a segunda tela. Caso contrário, pedirá modificações nos campos, um a um.

Antes de modificar um campo, você pode querer saber os valores atuais de cada uma de suas características. Para isso, digite “?” e eles serão impressos. Caso não se deseje fazer modificações neste campo, basta digitar ENTER e ele permanecerá inalterado.

Para modificar o valor de apenas uma característica, não é necessário redigitar toda a definição, basta digitar as vírgulas e o valor a ser modificado. Por exemplo, suponha que você tenha errado a posição do campo IDENTIDADE. Para corrigi-lo, digite “,640,“.

Pode ser necessário também incluir ou retirar um campo. Para incluir digite "+", e um novo campo em branco será acrescentado antes do atual. Da mesma forma, se for digitado "-", o campo atual será eliminado.

Após passar por todos os campos, digite novamente "." e a modificação terminará. Em seguida, o programa perguntará pelos novos valores de posição e conteúdo das mensagens. Caso não houver alterações a fazer, digite apenas **ENTER**. Em caso de modificações, digite o novo valor e ele substituirá o anterior.

As definições dos campos para a tela 2 são:

```
'TIT. ELEIT.',128,$,8
SESSAO,155,$,5
ZONA,176,$,3
CIC,256,$,12
ENDERECO,384,$,40
'CIDADE ',448,$,20
ESTADO,488,$,2
'DATA DE ADMISSAO',576,$,8
CARGO,609,$,20
SALARIO,640,#,14,2
```

Observe que o campo **CIDADE** tem dois espaços no final de seu nome. A tela 2 não tem mensagem.

Após definir todas as telas o computador gravará a descrição do banco de dados em um arquivo no disco com o nome escolhido por você e com a extensão "/DSC". Criará também dois arquivos para conter os dados com extensões "/DT0" e "/DT1".

COMO INTRODUIR E RECUPERAR DADOS

Para introduzir dados no banco, selecione a opção 1 do Menu Secundário 2 – **INSERIR DADOS** (figura 3). O programa mostrará a tela 1 de sua ficha pronta para ser preenchida. A opção 2 será vista mais adiante.

Várias teclas de controle podem ser usadas para auxiliar o preenchimento da ficha. As setinhas à direita e à esquerda movem o cursor um caráter à direita ou à esquerda, respectivamente. As setinhas para baixo e para cima movem o cursor para o próximo campo e para o campo anterior da tela, respectivamente.

As teclas **CTRL+Z** **CTRL+W** passam para a próxima tela e voltam à tela anterior, respectivamente. Os micros compatíveis com o TRS-80 modelo III não possuem a tecla **CTRL**. Ela é simulada pressionando-se ao mesmo tempo **SHIFT** e a setinha para baixo. Para mais detalhes, consulte o capítulo 4 do Manual de Operação e Linguagem BASIC do CP-500.

Selecione a opção 3 e você poderá pesquisar, modificar e apagar suas fichas. Esta opção também tem vários comandos de controle. A tecla "?" lhe mostrará uma lista dos disponíveis.

As teclas setinha para baixo e setinha para cima passam, respectivamente, para a próxima ficha e para a anterior. As teclas "," e "/" passam, respectivamente, para a primeira e última ficha. Os comandos **CTRL+Z** e **CTRL+W** têm a mesma função anterior, ou seja, passam telas.

O comando **E** permite modificar a ficha. Quando se usa essa tecla, as de controle voltam a ter a mesma função que possuíam no momento da inserção.

A tecla **A** apaga uma ficha. Na verdade, não há uma eliminação física da ficha. Este comando apenas coloca uma marca nela. Quando se usa a opção 2 do Menu Secundário 2 – **INSERIR SOBRE FICHAS APAGADAS**, em vez de ser criada uma ficha nova, a ficha inserida substitui a apagada. O comando **R** retira a marca da ficha e deve ser usado antes de se inserir uma nova ficha, ao usar a opção 2. O comando **F** faz pesquisas no banco de dados, o que só será visto mais adiante.

COMO INDEXAR DADOS

A indexação de banco de dados é uma técnica de programação que permite organizar e selecionar fichas do banco. O método de indexação empregado são árvores binárias.

Para se criar um arquivo-índice, selecione a opção 3 do Menu Secundário 3 – **CREAR UM ARQUIVO DE INDICES**. Esta opção necessita de três parâmetros: o nome do arquivo-índice (que conterá a árvore binária), o campo-chave e a condição de indexação. O nome do arquivo-índice segue as mesmas regras de formação dos nomes de bancos de dados.

O campo-chave é um dos campos do banco que é usado como parâmetro da indexação. Ele pode ser qualquer um dos campos do banco, desde que tenha um tamanho menor ou igual a 248 caracteres. O nome do campo-chave deve vir entre "()" (plices), se ele contiver caracteres especiais. Se o campo não pertence à tela 1, seu nome deve ser seguido pelo número da tela a que pertence, entre parênteses. Por exemplo 'CIDADE'(2).

A condição de indexação é uma expressão lógica que seleciona as fichas do banco que serão incluídas no arquivo-índice. A sintaxe de uma expressão lógica é:

```
(EXPR. RELACIONAL) [ <OP. LÓGICO> (EXPR. RELACIONAL) ] ...
```

Os colchetes indicam que o seu conteúdo é opcional. As reticências indicam que o conteúdo dos colchetes pode ser repetido. O <OP. LÓGICO> pode ser ":" (AND) ou "+" (OR). A sintaxe de uma <EXPR. RELACIONAL> é:

```
(CAMPO) [ "(" <# TELA> ")" ] <OP. RELACIONAL> <CONSTANTE>
```

O número da tela é obrigatório quando o campo não pertence à tela número 1. O <OP. RELACIONAL> pode ser: = (igual), <> (diferente), < (menor), <= (menor ou igual), > (maior), >= (maior ou igual). A <CONSTANTE> deve ser uma string entre aspas para campos do tipo "\$" e um número para os outros tipos de campos.

São exemplos de expressões lógicas:

```
NOME = "I" . NOME < "J"
NOME < "I" + NOME = "J"
SALARIO(2) >= 2000000 . 'CIDADE '(2) = "Rio de Janeiro"
```

A primeira expressão serve para selecionar apenas as fichas cujos nomes começam pela letra "I". A segunda, para retirar as fichas cujos nomes começam pela letra "I" e a terceira expressão serve para selecionar as fichas de altos funcionários residentes no Rio.

Todos os bancos de dados têm um campo pré-definido que se chama 'APAGADO?'. Este campo é do tipo "\$" e assume o valor "S" se a ficha estiver apagada e "N" em caso contrário. Isso permite ao usuário selecionar ou eliminar, da indexação, as fichas marcadas como apagadas. Por exemplo, a expressão 'APAGADO?' = "N" eliminará da indexação todas as fichas marcadas como apagadas.

Quando um arquivo-índice está aberto, o banco de dados aparenta estar ordenado pelo campo-chave e apenas as fichas que foram incluídas no arquivo-índice ficam acessíveis.

Todas as inserções feitas no banco de dados serão automaticamente incluídas no arquivo-índice que estiver aberto. Os outros arquivos-índices que, por ventura, o banco possua, permanecerão inalterados.

Quando um arquivo-índice estiver aberto você poderá usar o comando "F" da opção 3 do Menu Secundário 2 para localizar uma ficha por seu campo-chave. O programa pedirá uma constante para pesquisa. No caso de o tipo do campo-chave ser

"\$", não é necessário fornecer todo o campo, apenas uma parte dele é suficiente. Por exemplo: para localizar "Antonio Ermírio de Moraes" bastará fornecer a string "Antonio". Atenção: as aspas não devem ser usadas.

A opção 2 do Menu Secundário 2 – **INSERIR SOBRE FICHAS APAGADAS** – não pode ser empregada quando há um arquivo-índice aberto.

COMO IMPRIMIR DADOS

Este programa oferece a possibilidade de se criar relatórios com bastante flexibilidade. Antes de se executar um relatório é preciso descrever o que é uma PÁGINA DE RELATÓRIO. Trata-se da menor unidade impressa pelo programa em uma impressora. É composta de três partes: o cabeçalho, o detalhe e o rodapé. A descrição da página também inclui a descrição da impressora para a qual foi feita.

Após selecionar a opção 1 do Menu Secundário 4 – **CREAR DESCRIÇÃO DE RELATÓRIO** – o computador pedirá o nome do arquivo de formato da impressão. Nele ficarão armazenadas as descrições da impressora e da página. O nome deste arquivo segue a mesma regra de formação do nome do banco de dados e será gravado no disco com extensão "/FMT". Após isso, o computador pedirá a descrição da impressora, que consiste do número de colunas, número de linhas e sequências inicial e final.

As sequências inicial e final são conjuntos de caracteres especiais transmitidos para a impressora antes e depois de se processar o relatório. Com isso, pode-se modificar automaticamente algumas características da impressora, como o tamanho das letras, o conjunto dos caracteres usados etc. Para saber quais são os caracteres especiais da impressora que você está usando, consulte o manual, pois eles não são padronizados.

Para entrar com essas sequências deve-se digitar os códigos numéricos dos caracteres. Um máximo de 255 é permitido para cada sequência. Para encerrar a entrada em uma sequência basta digitar **ENTER**.

```
PARA IMPRESSORAS DE 80 COLUNAS

CABEÇALHO
* de linhas = 9
TABULACAO          CONTEUDO
0                  (vazia)
0                  (vazia)
17                 "RELACAO DE FUNCIONARIOS"
0                  (vazia)
1                  (vazia)
18                 78 "-" (hifens)
46                 "NOME(31)ENDERECO"
1                  "CIDADE(9)ESTADO"
0                  78 "-" (hifens)
0                  (vazia)

DETALHE
* de colunas = 4
TABULACAO          CAMPO
4                  NOME
36                 ENDERECO(2)
36                 'CIDADE '(2)
63                 ESTADO(2)

* de linhas de separação = 1
Obs: Como a tabulação da terceira coluna (campo CIDADE) cai sobre o campo anterior, esta coluna será impressa uma linha abaixo. Portanto, cada ficha ocupará duas linhas.

RODAPÉ
* de linhas = 4
TABULACAO          CONTEUDO
0                  (vazia)
1                  (vazia)
0                  (vazia)
0                  (vazia)
```

Figura 5

Após descrever a impressora, deve-se descrever o cabeçalho, um conjunto de até 10 linhas que é impresso no topo da folha de papel. Cada linha tem uma tabulação e um conteúdo. O conteúdo é uma string de caracteres que se contiver os delimitadores ":" ou ":" deverá estar entre aspas.

Opcionalmente pode ser colocado no cabeçalho um contador de páginas. Neste caso o programa pedirá o número da linha e da coluna do cabeçalho onde o contador deverá ser impresso. Se a posição dada já estiver ocupada por um string ou estiver fora do cabeçalho, o programa rejeitará os dados.

Em seguida deve-se descrever o detalhe, um conjunto de 1 a 50 colunas, cada uma composta de um dos campos do banco de dados.

Para cada coluna deve ser fornecida uma tabulação e um nome de campo. Se o campo não pertencer à primeira tela, o seu nome deverá vir seguido do número da tela entre parênteses. A tabulação deverá ser sempre em ordem crescente. No caso de se dar uma tabulação menor que a dada anteriormente, o campo correspondente será impresso uma linha abaixo do campo anterior. Com esta característica podemos imprimir uma ficha maior que o tamanho da impressora.

Por motivos estéticos é habitual colocar uma ou mais linhas em branco entre cada ficha. Para isso o programa pede o número de linhas entre as fichas logo após a definição das colunas.

Depois de fornecida a descrição do detalhe, o programa pedirá a descrição do rodapé, que é igual ao cabeçalho em todos os sentidos, diferenciando-se apenas pelo fato de ser impresso embaixo do detalhe. Veja nas figuras 4 e 5 exemplos disso.

Um gabarito de impressão pode ser muito útil na criação da definição da página.

Para executar um relatório já definido, selecione a opção 4 do meu principal. O programa pedirá o nome do arquivo de formato que foi definido anteriormente. Pedirá, também, uma condição para a impressão. A condição é igual em tudo à condição de indexação.

OBSERVAÇÕES GERAIS DE IMPLEMENTAÇÃO

Assim como todas as obras humanas, este programa também tem suas limitações. Vamos conhecê-las:

```
PARA IMPRESSORAS DE 132 COLUNAS

CABEÇALHO
* de linhas = 8
TABULACAO          CONTEUDO
0                  (vazia)
0                  (vazia)
43                 "RELACAO DE FUNCIONARIOS"
0                  (vazia)
1                  (vazia)
28                 130 "-" (hifens)
1                  "NOME(31)ENDERECO(25)CIDADE(9)ESTADO"
0                  130 "-" (hifens)
0                  (vazia)

A posição do contador de páginas é : linha = 4
                                         coluna = 100

Obs: os números entre parêntesis na linha 6 deverão ser substituídos por uma quantidade igual de espaços.

DETALHE
* de colunas = 4
TABULACAO          CAMPO
15                 NOME
47                 ENDERECO(2)
89                 'CIDADE '(2)
113                ESTADO(2)

RODAPÉ
* de linhas = 4
TABULACAO          CONTEUDO
0                  (vazia)
1                  (vazia)
0                  (vazia)
0                  (vazia)

Obs: O rodapé não terá contador de páginas.
```

Figura 4

CAMPOS POR FICHA – 200
 TELAS POR FICHA – 100
 MENSAGENS POR TELA – 10
 OPERAÇÕES RELACIONAIS – 20
 LINHAS DE CABEÇALHO – 10
 LINHAS DE RODAPÉ – 10
 COLUNAS DE DETALHE – 50
 TAMANHO DE CAMPOS “\$” – 254 caracteres
 VALOR DE CAMPOS “%” – 32768/32767
 VALOR DE CAMPOS “!” – 10** 38/10** 38 (6 dígitos de precisão)
 VALOR DE CAMPOS “#” – 10**38/10**38 (16 dígitos de precisão)

O programa utiliza vários arquivos de dados para armazenar descrições e dados. Portanto, ao rodar o BASIC disco, devemos informar quantos arquivos serão usados. Em um caso extremo o programa poderá usar até 12 arquivos simultaneamente. Portanto, se você está usando NEWDOS-80, entre com o comando BASIC 12V ao rodar o interpretador BASIC.

Para facilitar as modificações no programa, é aconselhável digitá-lo com os comentários. Entretanto, não é possível executar o programa com os comentários. Por isso, após digitá-lo e salvá-lo em disco, execute o comando **CMD“C”** e salve a cópia compactada em outro arquivo.

Ivan Camilo da Cruz domina várias linguagens de programação, entre elas BASIC, Pascal, FORTRAN, COBOL, PL/1 e Assembler. Tem experiência em computadores grandes, minis e micros. Atualmente faz um curso na UFRJ, onde trabalha no Instituto de Química desenvolvendo um sistema contábil e outros programas administrativos.

Gerenciador de banco de dados

```

10 'MBDADOS/BAS - Gerenciador de Banco de Dados - VERSAO 1.4
20 ****
30 '*** INICIALIZACOES ***
40 ****
50 CLS: CLEAR 3200: DEFINT A-Z: CMD"BREAK,N"
60 FOR K=1 TO 48: READ X, Y1, Y2
70 FOR I=X+4 TO X+6 STEP 2: FOR J=Y1 TO Y2: SET(I,J): NEXT J: FO
R R=Y2 TO Y1 STEP -1: SET(I+1,J): NEXT J: NEXT I
80 NEXT K
90 DATA 0,0,20,4,3,5,8,6,8,12,3,5,16,0,20
100 DATA 24,3,8,24,15,17,0,2,26,9,11,28,18,20,32,0,2,32,9,11,
32,18,20,36,0,2,36,9,11,36,18,20,40,3,5,40,12,17
110 DATA 48,3,17,52,0,2,52,18,20,56,0,2,56,18,20,60,0,2,60,12,14
,60,18,20,64,3,5,64,12,17
120 DATA 72,0,20,76,0,2,76,9,11,76,18,20,80,0,2,80,9,11,80,18,20
,84,0,2,84,9,11,84,18,20,88,3,8,88,12,17
130 DATA 96,0,20,100,0,2,100,18,20,104,0,2,104,18,20,108,3,5,108
,15,17,112,6,14
140 PRINT 3560, "MINI SISTEMA de GERENCIA de BANCOS de DADOS"
150 PRINT: PRINT TAB(22); "*** Versao 1.4 ***"
160 PRINT: PRINT TAB(11); "Copyright (C) 1984 - Ivan Camilo da
Cruz"
170 DIM BC$, C$, C1, C2, CH$, CO, DUMMY$, E1, E1$, E2, E2$, E3, E3$, E4,
E4$, EC$, ED$, ED1, ELO, ELO$, ER, FO, F1, F2, F3, F4, F5, F7, FF, FIH, FM, FHS, I,
I1, I2
180 DIM IA, IC, ID$, I1, J1, J2, K, LI, LL, LV, N1, N2, N3, N4, N5, N6, N7,
N8, N9, NA, NF, NP, OOPS, P, PT, PG, PL, PR
190 DIM RS$, RAIZ, S$, S1$, S2$, S0M$, TC, TD, TK$, V1H, V2H
200 CR=176: F6=-1: ST$=""": UR$=""": MBDADOS - Versao 1.4 ***
"
210 C1$="C"+CHR$(9)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(13)+CHR$(23)+CHR$(26)
220 C2$="C"+CHR$(10)+CHR$(13)";"/"+CHR$(23)+CHR$(26)+"EaArrFf"
230 S0M$=""": FOR I=1 TO 26: READ J: S0M$=S0M$+CHR$(J): NEXT I
240 PT=VARPTR(S0M$)
250 DATA 62,80,245,62,1,211,255,62,50,61,32,253,62,2,211,255,62,
50,61,32,253,241,61,32,233,201
260 DIM C5(50),CC$(200),CH$(10,10),CH(20),CT$(20),DC(200),FM$(20
0),L4$(10),L6$(10),LG(20),NC(10),NC$(200),NM(10),P1(10),P2(10),P
C(200),PH(10,10),RL(20),T4(10),T5(50),T6(10),TA(10),TC(200),TE$(19),
TP(200),TP$(4),TT(4),ZR$(4)
270 TE$(1)='Arquivo vazio': TE$(2)='Campo invalido': TE$(3)='Cam
po nao pertence a esta tela': TE$(4)='Tela invalida': TE$(5)='D
escrição inexistente': TE$(6)='Eu esperava um '
280 TE$(7)='Eu esperava um operador relacional': TE$(8)='Eu es
perava um string ou um numero': TE$(9)='Eu esperava um operador lo
gico': TE$(10)='O campo nao e' unico na tela': TE$(11)='A pagina
e' muito pequena"

```

```

290 TE$(12)='Nao existe banco de dados aberto': TE$(13)='Eu es
perava uma '
300 TE$(14)='Posicao invalida': TE$(15)='Tamanho inva
lido': TE$(16)='Erro de disco': TE$(17)='Valido apenas em arquivos
sequenciais'
310 TP$(1)="$": TP$(2)=""": TP$(3)=""": TP$(4)=""
320 TT(2)=2: TT(3)=4: TT(4)=8
330 ZR$(2)=MKIS(0): ZR$(3)=MKSS(0): ZR$(4)=MKDS(0)
340 FOR J=1 TO 1000: NEXT J
350 GOTO 10960
360 '
370 '
380 *****
390 *** ROTINAS DE VIDEO ***
400 *****
410 '
420 *****
430 *** LEITURA DO TECLADO - 1 ***
440 *****
450 'Entra: I - Tela atual, TP(), PR(), P1(), P2(), NC$(),
460 '          TC(), CR, C1$,
470 'Sai: CC$() - Dados lidos
480 'Destroi: J, K, I1, I2, ED, PR, CS, IC, FO, P, ST$, RS
490 '
500 GOSUB 1270: GOSUB 1020: J=P1(I): K=P2(I): FO=0
510 I1=PC(J)+LEN(NC$(J))+15362: I2=I1+TC(J)-1
520 ED=I1: PR=PEEK(ED): POKE ED, CR
530 CS$=INKEY$: IF CS$="" THEN 530
540 ON INSTR(C1$,CS$)+1 GOTO 610,550,560,570,580,680,590,600
550 POKE ED,PR: ED=I1-1: GOTO 640
560 IC=1: GOTO 630
570 IC=1: GOTO 630
580 POKE ED,PR: ED=I2+1: GOTO 650
590 GOSUB 680: I=I-1: IF I=1 THEN I=NP: GOTO 500 ELSE 500
600 GOSUB 680: I=I+1: IF I>NP THEN I=1: GOTO 500 ELSE 500
610 IF ASC(C$)<32 THEN GOSUB 1070: GOTO 530
620 FO=I: IC=I: PR=ASC(C$) 'Modificacao na tela atual
630 POKE ED,PR: ED=ED+IC
640 IF ED>I1 THEN J=J-1: IF J<P1(I) THEN J=K: GOTO 510 ELSE 510
650 IF ED>I2 THEN J=J+1: IF J>K THEN J=P1(I): GOTO 510 ELSE 510
660 PR=PEEK(ED): POKE ED,CR
670 GOTO 530
680 IF NOT FO THEN RETURN
690 POKE ED,PR: P=VARPTR(ST$)
700 FOR J=P1(I) TO K
710 I1=PC(J)+LEN(NC$(J))+15362
720 POKE P, TC(J)
730 POKE P+1, I1 AND 255
740 POKE P+2, I1/256
750 IF TP(J)=1 THEN RS=ST$ ELSE IF TP(J)=2 THEN RS=MKIS(VAL(ST$))
ELSE IF TP(J)=3 THEN RS=MKSS(VAL(ST$)) ELSE RS=MKDS(VAL(ST$))
760 LSET CC$(J)=RS
770 NEXT J
780 RETURN
790 *****
800 *** LEITURA DE TECLADO - 2 ***
810 *****
820 'Entra: K, TH, CR
830 'Sai: RS
840 'Destroi: J, CS
850 '
860 RS="": PRINT 0K,CHR$(CR);: J=0
870 CS$=INKEY$: IF CS$="" THEN 870
880 IF J=TH THEN 900
890 IF CS$="" AND CS$="z" THEN RS=R$+CS$: J=J+1: GOTO 930
900 IF CS$=CHR$(13) THEN PRINT 0K, STRING$(J+1," ");: RETURN
910 IF CS$=CHR$(8) THEN IF J>0 THEN J=J-1: R$=LEFT$(R$,J) ELSE 870
920 IF CS$=CHR$(24) THEN PRINT 0K, STRING$(J+1," ");: GOTO 860
930 PRINT 0K, RS,CHR$(CR);: "
940 GOTO 870
950 *****
960 *** DISPLAY DADOS ***
970 *****
980 'Entra: I - Numero da tela a ser mostrada, P1(), P2(),
990 '          PC(), PR(), FM$, NC$(), CC$(), EL0, NF
1000 'Destroi: J
1010 '
1020 FOR J=P1(I) TO P2(I)
1030 PRINT PC(J)+LEN(NC$(J))+2,;
1040 IF TP(J)=1 THEN PRINT CC$(J), ELSE IF TP(J)=2 THEN PRINT US
ING FM$(J), CVI(CC$(J)), ELSE IF TP(J)=3 PRINT USING FM$(J), CVS
(CC$(J)), ELSE PRINT USING FM$(J), CVD(CC$(J));
1050 NEXT J
1060 GOSUB 1150
1070 PRINT 991, "FICHA ="; NF; 9983, "TELA ="; I;
1080 IF EL0>0 THEN PRINT 9934, "APAGADA";
1090 RETURN
1100 *****
1110 *** DISPLAY HOLDURA ***
1120 *****
1130 'Entra: BC$, ID$, VRS
1140 '
1150 PRINT 916,VRS;
1160 PRINT 9932, CHR$(151); STRING$(20,131);CHR$(151);STRING$(14,
131);CHR$(151);STRING$(9,131);CHR$(151);STRING$(16,131);CHR$(17)
;
1170 PRINT CHR$(149);" BANCO = "; BC$; TAB(21);CHR$(149);TAB(36
);CHR$(149);TAB(46);CHR$(149);TAB(63);CHR$(170);
1180 PRINT CHR$(149);" INDICE = "; ID$; TAB(21);CHR$(149);TAB(36);
CHR$(149);TAB(46);CHR$(149);: POKE 16383,170
1190 RETURN
1200 *****
1210 *** DISPLAY FORMATO ***
1220 *****
1230 'Entra: I - Numero da tela a ser mostrada
1240 '          PC(), NC$(), TC(), P1(), P2(), NM(), PH(), CH$()
1250 'Destroi: J
1260 '
1270 CLS
1280 FOR J=P1(I) TO P2(I)

```

NAJA 800

NOVO LANÇAMENTO DA KEMITRON

O CP/M, um dos mais populares sistemas operacionais para Micro-computadores e o TRSDOS e seus similares, com uma popularidade equivalente à do CP/M, estão juntos agora no novíssimo NAJA 800 da Kemitron. Com isso, passa a estar disponível para um só computador a mais extensa biblioteca de software jamais reunida.

O NAJA 800 tem um design que acompanha as mais recentes tendências mundiais: VIDEO, CPU e TECLADO destacados. O seu vídeo, um monitor de 12" de alta resolução, opera nos formatos 80X24, 40X24, 64X16 e 32X16, em modo normal ou reverso. Sua CPU vem com dois drives de 5 1/4" embutidos e possui 5 slots para conexão de expansões. Sua memória principal possui 128K em RAM e 14K em EPROM, onde está gravado o interpretador basic. O teclado é do tipo qwert com 70 teclas e o numérico reduzido. Tres teclas são programáveis pelo usuário.

Além dos sistemas operacionais já mencionados, o NAJA 800 é o primeiro equipamento brasileiro a operar com o novíssimo CP/M 3.0 da Digital Research.

Opcionalmente o NAJA 800 pode ser equipado com placa de alta resolução gráfica (640X240 pontos), disco rígido tipo Winchester, disco de 8", comunicação serial e sintetizador de voz.

 KEMITRON LTDA.

AV. CONTORNO, 6048 - SAVASSI - BELO HORIZONTE - MG
 TEL.: (031) 225-0644
 TELEX: (031) 3074 KEM - BR

```

1290 PRINT @ PC(J), NC$(J); ":"; STRING$(TC(J), " "); ":";
1300 NEXT J
1310 IF NM(I)=0 THEN 1350
1320 FOR J=1 TO NM(I)
1330 PRINT @ PM(I,J), CM$(I,J);
1340 NEXT J
1350 RETURN
1360 '
1370 '
1380 *****
1390 *** ROTINAS DE ACESSO ***
1400 *****
1410 '
1420 *****
1430 *** PRIMEIRA ***
1440 *****
1450 'Entra: ID, F7
1460 'Sal: NF, II, E1, E2, E3, E4, CH$, ER, CC$()
1470 'Destroi: II
1480 '
1490 ER=1: IF NOT F7 THEN IF FIM=1 THEN RETURN ELSE NF=1: ER=0:
GOTO 2480
1500 IF RAIZ=0 THEN RETURN
1510 II=II: II=RAIZ 'Aponta para o no raiz
1520 GOSUB 2390 'Le registro
1530 IF E1()0 THEN II=E1: GOTO 1520
1540 IF E4=0 THEN 1790
1550 NF=4: ER=0: GOTO 2480
1560 *****
1570 *** ULTIMA ***
1580 *****
1590 'Entra: ID, F7
1600 'Sal: NF, II, E1, E2, E3, E4, CH$, ER, CC$()
1610 'Destroi: II
1620 '
1630 ER=1: IF NOT F7 THEN IF FIM=1 THEN RETURN ELSE NF=FIM-1: ER=0:
GOTO 2480
1640 IF RAIZ=0 THEN RETURN
1650 II=II: II=RAIZ
1660 GOSUB 2390
1670 IF E2()0 THEN II=E2: GOTO 1660
1680 IF E4=0 THEN 1920
1690 NF=4: ER=0: GOTO 2480
1700 *****
1710 *** PROXIMA ***
1720 *****
1730 'Entra: II, ID, E2, E3, F7
1740 'Sal: NF, II, E1, E2, E3, E4, CH$, ER, CC$()
1750 'Destroi: II, IA
1760 '
1770 ER=1: IF NOT F7 THEN IF NF+1=FIM THEN RETURN ELSE NF=NF+1:
ER=0: GOTO 2480
1780 II=II
1790 IF E2()0 THEN II=E2: GOTO 1520
1800 IA=II: II=E3: IF II=i THEN II=II: GOTO 2390
1810 GOSUB 2390
1820 IF E1=IA THEN IF E4=0 THEN 1790 ELSE NF=E4: ER=0: GOTO 2480
ELSE 1800
1830 *****
1840 *** ANTERIOR ***
1850 *****
1860 'Entra: II, ID, E1, E3, F7
1870 'Sal: NF, II, E1, E2, E3, E4, CH$, ER, CC$()
1880 'Destroi: II, IA
1890 '
1900 ER=1: IF NOT F7 THEN IF NF=1 THEN RETURN ELSE NF=NF-1: ER=0:
GOTO 2480
1910 II=II
1920 IF E1()0 THEN II=E1: GOTO 1660
1930 IA=II: II=E3: IF II=i THEN II=II: GOTO 2390
1940 GOSUB 2390
1950 IF E2=IA THEN IF E4=0 THEN 1920 ELSE NF=E4: ER=0: GOTO 2480.
ELSE 1930
1960 *****
1970 *** INCLUI ***
1980 *****
1990 'Entra: ID, CC$(), NF, CH, F7
2000 'Sal: II
2010 'Destroi: FF
2020 '
2030 GOSUB 2590: IF NOT F7 THEN RETURN
2040 FF=LOF(ID)+1
2050 IF RAIZ=0 THEN LSET E1$=MKI$(FF): II=1: RAIZ=2: GOTO 2160
2060 II=RAIZ
2070 GOSUB 2390
2080 IF CC$(CH)=CH$ THEN IF E4=0 THEN LSET E4$=MKI$(NF): PUT ID,
II: RETURN
2090 ON TP(CH) GOTO 2100, 2110, 2120, 2130
2100 IF CC$(CH) < CH$ THEN 2150 ELSE 2140
2110 IF CVI(CC$(CH)) < CVI(CH$) THEN 2150 ELSE 2140
2120 IF CVS(CC$(CH)) < CVS(CH$) THEN 2150 ELSE 2140
2130 IF CVD(CC$(CH)) < CVD(CH$) THEN 2150
2140 IF E2()0 THEN II=E2: GOTO 2070 ELSE LSET E2$=MKI$(FF): GOTO
2160
2150 IF E1()0 THEN II=E1: GOTO 2070 ELSE LSET E1$=MKI$(FF)
2160 PUT ID, II
2170 SET E1$=MKI$(0): LSET E2$=E1$: LSET E3$=MKI$(II)
2180 LSET E4$=MKI$(NF): LSET CH$=CC$(CH): PUT ID, FF
2190 II=FF: GOTO 2390
2200 *****
2210 *** PESQUISA ***
2220 *****
2230 'Entra: RAIZ, ID, ST$
2240 'Sal: NF, II, E1, E2, E3, E4, ER, CC$()
2250 'Destroi: II
2260 '
2270 ER=0: II=II: II=RAIZ
2280 IF II=0 THEN ER=1: II=II: IF II()0 THEN 2390 ELSE RETURN
2290 GOSUB 2390
2300 ON TP(CH) GOTO 2310, 2320, 2330, 2340
2310 IF LEFT$(CH$, LEN(ST$))=ST$ THEN 2350 ELSE IF LEFT$(CH$, LEN(

```

```

3350 GOSUB 3970
3360 ER=0
3370 GOSUB 3580
3380 IF TK$()="I" THEN ER=2: RETURN
3390 R$=ST$ 'Salva o nome do campo
3400 GOSUB 3580
3410 IF TK$()="I" THEN I=1: GOTO 3490
3420 GOSUB 3580
3430 IF TK$()="N" THEN ER=4: RETURN
3440 I=VAL(ST$)
3450 IF I<1 OR I>NP THEN ER=4: RETURN
3460 GOSUB 3580
3470 IF TK$()="I" THEN ER=6: RETURN
3480 GOSUB 3580
3490 FOR J=P1(I)+(I=1) TO P2(I)
3500 IF NC$(J)=R$ THEN RETURN
3510 NEXT J
3520 ER=3: RETURN
3530 *****
3540 *** TOKEN ***
3550 *****
3560 'Sal: TK$ - Tipo do token, ST$ - Token
3570 '
3580 IF CS$="" THEN GOSUB 3970: GOTO 3580
3590 ST$="": TK$="I"
3600 IF CS$()="" THEN 3640
3610 *** CAMPO ENTRE PLICS
3620 GOSUB 3970: IF CS$() OR CS$=CHR$(0) THEN GOSUB 3970: RETURN
3630 ST$=CS$+CS$: GOTO 3620
3640 IF (CS$"A" OR CS$"Z") AND (CS$"a" OR CS$"z") THEN 3680
3650 *** CAMPO
3660 ST$=ST$+CS$: GOSUB 3970
3670 IF (CS$"0" OR CS$"9") AND (CS$"A" OR CS$"Z") AND (CS$"a" 0
CS$"z") THEN RETURN ELSE 3660
3680 IF (CS$"0" OR CS$"9") AND CS$()="" THEN 3770
3690 *** NUMERO
3700 TK$="N"
3710 ST$=ST$+CS$: GOSUB 3970
3720 IF CS$="0" AND CS$="9" THEN 3710
3730 IF CS$()="" THEN RETURN
3740 ST$=ST$+CS$
3750 GOSUB 3970: IF CS$="0" AND CS$="9" THEN 3740
3760 RETURN
3770 IF CS$()CHR$(34) THEN 3810
3780 *** STRING
3790 GOSUB 3970: IF CS$=CHR$(34) OR CS$=CHR$(0) THEN GOSUB 3970: T
K$=""S": RETURN
3800 ST$=ST$+CS$: GOTO 3790
3810 IF CS$()< THEN 3860
3820 GOSUB 3970
3830 IF CS$()> THEN GOSUB 3970: TK$="<": RETURN
3840 IF CS$()< THEN GOSUB 3970: TK$=">": RETURN
3850 TK$()<: RETURN
3860 IF CS$()> THEN 3880
3870 GOSUB 3970: IF CS$()> THEN GOSUB 3970: TK$()>: RETURN ELS
E TK$()>: RETURN
3880 IF CS$()CHR$(0) THEN TK$=CS$: ELSE TK$="F"
3890 GOSUB 3970: RETURN
3900 ***
3910 *** CARACTERE ***
3920 ***
3930 'Entra: ECS, PL, LL
3940 'Sal: CS - Proximo caractere na cadeia de entrada
3950 'Incrementa: PL
3960 '
3970 IF PL>LL THEN CS$=CHR$(0): RETURN
3980 CS$=MIDS(ECS,PL,1): PL=PL+1: RETURN
3990 ***
4000 *** LE DESCRIÇÃO DA FICHA NO DISCO ***
4010 ***
4020 'Sal: NP, P1(), P2(), NM(), PM(), CH$, PC(), NC$()
4030 ' , TP(), TC(), DC(), FM()
4040 'Destroi: I, J
4050 '
4060 INPUT #1, NP
4070 FOR I=1 TO NP
4080 INPUT #1, P1(I), P2(I), NM(I)
4090 IF NM(I)=0 THEN 4110
4100 FOR J=1 TO NM(I): INPUT #1, PM(I,J), CH$(I,J): NEXT J
4110 NEXT I
4120 FOR I=1 TO P2(NP)
4130 INPUT #1, PC(I), NC$(I), TP(I), TC(I), DC(I)
4140 IF TP(I)() THEN IF DC(I)()0 THEN FM$(I)=STRING$(TC(I)-DC(I)
-1,"W")+"STRING$(DC(I),"W") ELSE FM$(I)=STRING$(TC(I),"W")
4150 NEXT I
4160 RETURN
4170 ***
4180 *** ESCRIBE A DESCRIÇÃO DA FICHA NO DISCO ***
4190 ***
4200 'Entra: NP, P1(), P2(), NM(), PM(), CH$, PC(),
4210 ' , NC$(I), TP(), TC(), DC()
4220 'Destroi: I, J
4230 '
4240 PRINT #1, NP
4250 FOR I=1 TO NP
4260 PRINT #1, P1(I), P2(I), NM(I)
4270 IF NM(I)=0 THEN 4290
4280 FOR J=1 TO NM(I): PRINT #1, PM(I,J), CH$(I,J), CH
$34(): NEXT J
4290 NEXT I
4300 FOR I=1 TO P2(NP)
4310 PRINT #1, PC(I), CH$(34), NC$(I), CH$(34), TP(I), TC(I),
DC(I)
4320 NEXT I
4330 'Entra: P1(), P2(), NM(), PM(), CH$, PC(),
4340 ' , NC$(I), TP(), TC(), DC()
4350 *** CRIA A DESCRIÇÃO DOS ARQUIVOS ***
4360 ***
4370 'Entra: NP, P1(), P2(), NM(), PM(), CH$, PC(),
4380 ' , NC$(I), TP(), TC(), DC()
4390 'Destroi: I, NC$()
4400 '
4410 TA(1)=0: NC(1)=0
4420 NA=1 'Número de arquivos de dados usados no banco
4430 FOR J=0 TO P2(NP)
4440 IF TP(J)=1 THEN TC=TC(J) ELSE TC=TT(TP(J))
4450 IF TA(NA)=TC THEN NA=NA+1: TA(NA)=0: NC(NA)=0
4460 NC(NA)=NC(NA)+1
4480 NEXT J
4490 RETURN
4500 ***
4510 *** ABRE OS ARQUIVOS DE DADOS ***
4520 ***
4530 'Entra: RC$, NA, NC(), TA(), TP(), TC(), TT(), ID$,
4540 'Sal: FIM, LV
4550 'Destroi: K, I, TD, J, TC, CH, ID
4560 '
4570 K=0
4580 FOR J=1 TO NA
4590 OPEN "R", I, BC$+"/DT"+CHR$(47+I), TA(I)
4600 TD=0
4610 FOR J=1 TO NC(I)
4620 IF TP(K)=1 THEN TC=TC(K) ELSE TC=TT(TP(K))
4630 FIELD I, TD AS DUMMY$, TC AS CS$(K)
4640 TD=TD+TC: K=K+1
4650 NEXT J
4660 NEXT I
4670 FIELD I, 2 AS ELO$,
4680 FIM=LOF(I): IF FIM=0 THEN FIM=1: LV=-1 ELSE GET I, FIM: LV=0
V1(ELO$)
4690 F4=0: RETURN
4700 ***
4710 *** ABRE O ARQUIVO DE INDICES ***
4720 ***
4730 'Entra: NA, ID$, TP(), TT(), TC()
4740 'Sal: CH, F7, TD, RAIZ
4750 'Destroi: I
4760 '
4770 ID=NA+2: OPEN "R", ID, ID$+"/IDX", B
4780 FIELD ID, 2 AS E1$, 4 AS DUMMY$, 2 AS E4$,
4790 IF LOF(ID)=0 THEN CLOSE ID: ID$+"/IDX": F7=0: RETURN
4800 GET ID, I: RAIZ=CVI(E1$): CH=CVI(E4$): CLOSE ID
4810 IF TP(CH)()1 THEN I=TT(TP(CH)) ELSE I=TC(CH)
4820 OPEN "R", ID, ID$+"/IDX", B+I
4830 FIELD ID, 2 AS E1$, 2 AS E2$, 2 AS E3$, 2 AS E4$, IZ AS CH$,
4840 F7=-1: RETURN
4850 ***
4860 *** FECHA ***
4870 ***
4880 'Entra: FIM, LV
4890 '
4900 LSET ELO$=MKI$(LV)
4910 PUT #1, FIM
4920 CLOSE: BC$=""": F6=-1
4930 ***
4940 *** FECHA O ARQUIVO DE INDICES ***
4950 ***
4960 IF NOT F7 THEN RETURN
4970 CLOSE ID: ID$="""
4980 F7=0
4990 RETURN
5000 '
5010 '
5020 ***
5030 *** ADICIONA ***
5040 ***
5050 IF F7 AND O=2 THEN ER=17: GOTO 10510
5060 IF O=2 AND LV()=1 THEN NF=LV: GOSUB 2480: LV=EL0 ELSE NF=F1
M: FIM=FIM+1
5070 GOSUB 10870: I=1: GOSUB 500: EL0=0
5080 GOSUB 2030 'Inclui no arquivo
5090 PRINT #944, "MAIS DADOS?": K=956: TH=1: GOSUB 860
5100 IF RS$="S" OR RS$="s" THEN 5060 ELSE IF RS$()="N" AND RS$()="H" T
HEN GOSUB 10700: GOTO 5090
5110 RETURN
5120 ***
5130 *** EDITA ***
5140 ***
5150 GOSUB 1490 'Primeira ficha
5160 IF ER=0 THEN 10510
5170 I=1
5180 GOSUB 1270 'Display formato
5190 GOSUB 1020 'Display dados
5200 PRINT #944, "DIGITE COMANDO": #1008, "(?) P/SOCORRO "
5210 CS$=INKEY$: IF CS$="" THEN 5210
5220 ON INSTR(CS$,")1: GOSUB 5230, 5340, 5390, 5230, 5240, 5250, 5660,
5260, 5280, 5440, 5440, 5300, 5310, 5310, 5550, 5550
5230 RETURN '(ENTER)
5240 GOSUB 1490: GOSUB 5170 '();
5250 GOSUB 1630: GOSUB 5170 '()
5260 I=1-1: IF I<1 THEN I=NP '(Ctrl)+Z
5270 GOSUB 5180
5280 I=I+1: IF I>NP THEN I=I-1 '(Ctrl)+Z
5290 GOSUB 5180
5300 IF EL0=0 THEN LSET ELO$=MKI$(LV): PUT 1, NF: LV=NF: GOSUB 24
80: GOSUB 5170 ELSE 5210 '(A)
5310 IF EL0=0 THEN 5480 ELSE 5210 '(R)
5320 GOSUB 10700: GOSUB 5210 'Comando invalido
5330 ' *** FICHA ANTERIOR ***
5340 GOSUB 1900
5350 IF ER=0 THEN 5170
5360 GOSUB 10700: PRINT #1008, "Primeira ficha": FOR K=1 TO 400:
NEXT K
5370 GOSUB 5200
5380 ' *** PROXIMA FICHA ***
5390 GOSUB 1770
5400 IF ER=0 THEN 5170
5410 GOSUB 10700: PRINT #1008, "Ultima ficha": FOR K=1 TO 400:
NEXT K
5420 GOSUB 5200
5430 ' *** EDITA ***

```

UM GERENTE PRÁTICO EM BANCO DE DADOS

```

5440 J=1: GOSUB 500
5450 IF F7 THEN IF CC$(CH)<>CH$ THEN LSET E4$=MK1$(0): PUT ID,II
: GOSUB 2030 ELSE GOSUB 2590 ELSE GOSUB 2590
5460 GOTO 5170
5470 ' *** RECUPERA ***
5480 J1=EL0: LSET EL0$=MK1$(0): PUT 1,NF
5490 J1=NF: NF=LV 'Salva o numero da ficha em J1
5500 IF NF=J1 THEN LV=J1: GOSUB 2480: GOTO 5170
5510 GOSUB 2480
5520 IF EL0=J1 THEN LSET EL0$=MK1$(J1): PUT 1,NF: NF=J1: GOSUB 2
480 GOTO 5170
5530 NF=EL0: GOTO 5510
5540 ' *** PESQUISA ***
5550 IF NOT F7 THEN ER=1B: GOSUB 10510: GOTO 5170
5560 CLS: GOSUB 1150
5570 PRINT @256, "CHAVE =": K=24: TM=TC(CH): GOSUB 860
5580 ON TP(CH) GOTO 5590,5600,5610,5620
5590 ST$=R$: GOTO 5630
5600 ST$=MK1$(VAL(R$)): GOTO 5630
5610 ST$=MK5$(VAL(R$)): GOTO 5630
5620 ST$=MKD$(VAL(R$))
5630 GOSUB 2270: IF ER=0 THEN 5170
5640 PRINT @512, "Nao encontrei": FOR K=1 TO 500: NEXT K
5650 GOTO 5170
5660 CLS: ('?')
5670 PRINT TAB(26); "COMANDOS": PRINT
5680 PRINT TAB(5); "": Ficha anterior"
5690 PRINT TAB(5); "": Proxima ficha"
5700 PRINT TAB(5); "(Ctr1)+(W)": Tela anterior"
5710 PRINT TAB(5); "(Ctr1)+(Z)": Proxima tela"
5720 PRINT TAB(5); "": Primeira ficha"
5730 PRINT TAB(5); "": Ultima ficha"
5740 PRINT TAB(5); "": Edita a ficha"
5750 PRINT TAB(5); "(A)": Apaga a ficha"
5760 PRINT TAB(5); "(R)": Recupera uma ficha apagada"
5770 PRINT TAB(5); "(F)": Pesquisa por campo chave"
5780 PRINT TAB(5); "(ENTER)": Retorna ao menu principal"
5790 PRINT: PRINT TAB(10): "DIGITE QUALQUER TECLA PARA RETORNAR"
5800 C$=INKEY$: IF C$="" THEN 5800 ELSE 5180
5810 '***** ABRE/ CRIA BANCO ***
5820 '*** ABRE/ CRIA BANCO ***
5830 '***** DESTROI ***
5840 'Sal BC$, NP, P1(), P2(), NM(), PH(), CM$( ), ...
5850 ' NA, TAC(), NC(), NC$( ), PC(), TP(), DC(), ...
5860 'Destroi: I, J, K, J1, EC$, LL, PL
5870 '-----
5880 IF NOT F6 THEN GOSUB 4900: PRINT @907, " "
5890 GOSUB 6710
5900 NC$(0)="APAGADO?": TP(0)=1: TC(0)=2: K=1
5910 ON ERROR GOTO 5960
5920 OPEN "I",1,BC$+"/DSC"
5930 ON ERROR GOTO 0
5940 GOSUB 4060 "Le descricao da ficha
5950 GOTO 6620
5960 RESUME 5970
5970 ON ERROR GOTO 0
5980 PRINT @704,: INPUT "O BANCO NAO EXISTE. QUER CRIA-LO?": R$
5990 IF R$="N" OR R$="n" THEN BC$="": RETURN ELSE IF R$()/"S" AND R$()/"s" THEN 5980
6000 CLS: PRINT: INPUT "NUMERO DE TELAS": NP
6010 IF NP<1 OR NP>10 THEN 6000
6020 P2(0)=0
6030 FOR I=1 TO NP
6040 P1(I)=P2(I-1)+1
6050 PRINT TAB(25); "TELA #": T
6060 PRINT "CAMPO NOME, POSICAO, TIPO, Tamanho, DECIMais"
6070 FOR J=P1(I) TO 200
6080 PRINT USING "NNNN"; J;
6090 LINE INPUT EC$
6100 IF EC$=".": THEN 6450
6110 IF EC$="" THEN PRINT TAB(12); "+"; NC$(J)+";"; PC(J)+";"; TP$(TP(J))+";"; TC(J);: IF TP(J)=1 THEN PRINT: GOTO 6080 ELSE PRINT
";"; DC(J): GOTO 6080
6120 IF EC$()/"": THEN 6160
6130 FOR J1=200 TO J+1 STEP -1
6140 DC(J1)=DC(J1-1): FM5(J1)=FM5(J1-1): NC$(J1)=NC$(J1-1): PC(J1)=PC(J1-1): TC(J1)=TC(J1-1): TP(J1)=TP(J1-1): NEXT J1
6150 DC(J1)=0: FM5(J1)="" NC$(J1)="" PC(J1)=0: TC(J1)=0: TP(J1)=0: GOTO 6080
6160 IF EC$()/"": THEN 6200
6170 FOR J1=J TO 199
6180 DC(J1)=DC(J1+1): FM5(J1)=FM5(J1+1): NC$(J1)=NC$(J1+1): PC(J1)=PC(J1+1): TC(J1)=TC(J1+1): TP(J1)=TP(J1+1)
6190 NEXT J1: GOTO 6150
6200 LL=LEN(EC$): PL=1
6210 IF LL=0 THEN 6440
6220 GOSUB 3970: GOSUB 3580
6230 IF TK$()/"I": THEN 6290 ELSE NC$(J)=ST$
6240 GOSUB 3580
6250 IF J=P1(I): THEN 6290
6260 FOR J1=P1(I)+1 TO J-1
6270 IF NC$(J1)=NC$(J) THEN ER=10: GOTO 6660
6280 NEXT J1
6290 IF NC$(J)="" THEN ER=2: GOTO 6660
6300 IF TK$()/"": THEN 6650 ELSE GOSUB 3580
6310 IF TK$()/"": THEN PC(J)=VAL(ST$): GOSUB 3580
6320 IF PC(J)<64 OR PC(J)>832 THEN ER=14: GOTO 6660
6330 IF TK$()/"": THEN 6650 ELSE GOSUB 3580
6340 K=INSTR("%$1%",TK$): IF K>0 THEN TP(J)=K: GOSUB 3580
6350 IF TK$()/"": THEN 6650 ELSE GOSUB 3580
6360 IF TK$()/"": THEN TC(J)=VAL(ST$): GOSUB 3580
6370 IF TC(J)<1 OR TC(J)>255 THEN ER=15: GOTO 6660
6380 IF TP(J)=1 THEN 6430
6390 IF TK$()/"": THEN 6650 ELSE GOSUB 3580
6400 IF TK$()/"": THEN DC(J)=VAL(ST$): GOSUB 3580
6410 IF DC(J)<0 THEN FM$(J)=STRING$(TC(J)-DC(J)-1,"#")+"."+STRI
6420 IF DC(J)>0 THEN FM$(J)=STRING$(TC(J), "#")
6430 IF TK$()/"": ELSE FM$(J)=STRING$(TC(J), "#")
6440 NEXT I

```

```

6450 P2(I)=J-1
6460 IF P2(I)<P1(I) THEN PRINT "A TELA DEVE TER PELO MENOS 1 CAM
PO": GOTO 6050
6470 INPUT "NUMERO DE MENSAGENS NESTA TELA": NM(I)
6480 IF NM(I)<0 OR NM(I)>10 THEN 6470
6490 IF NM(I)=0 THEN 6540
6500 FOR J=1 TO NM(I)
6510 INPUT "POSICAO DA MENSAGEM": PM(I,J)
6520 INPUT "CONTEUDO DA MENSAGEM": CM$(I,J)
6530 NEXT J
6540 GOSUB 1270 "MOSTRA A TELA # I
6550 GOSUB 1150
6560 PRINT @946, "GOSTOU?":
6570 K=954: TH=1: GOSUB 860
6580 IF R$()/"N" OR R$()/"n" THEN CLS: GOTO 6050 ELSE IF R$()/"S" AND
R$()/"s" THEN 6560
6590 CLS: NEXT I
6600 OPEN "0",1,BC$+"/DSC"
6610 GOSUB 4240 "Grava a descricao da ficha
6620 CLOSE I
6630 GOSUB 4410 "Cria a descricao dos arquivos
6640 GOTO 4570 "Abre os arquivos e retorna
6650 ER=13
6660 PRINT STRING$(PL+9, " "); CHR$(94); " ERRO!!! - "; TE$(ER)
6670 GOTO 6080
6680 '***** LE O NOME DO BANCO ***
6690 '*** LE O NOME DO BANCO ***
6700 '***** LE O NOME DO ARQUIVO INDICE ***
6710 K=907: TH=8: GOSUB 860
6720 GOSUB 6830: IF ER()0 THEN PRINT @K, " ";: GOTO 6710
6730 BC$=R$: RETURN
6740 '***** LE O NOME DO ARQUIVO ***
6750 '*** LE O NOME DO ARQUIVO INDICE ***
6760 '***** LE O NOME DO ARQUIVO ***
6770 K=971: TH=8: GOSUB 860
6780 GOSUB 6830: IF ER()0 THEN PRINT @K, " ";: GOTO 6770
6790 ID$=R$: RETURN
6800 '***** CRITICA O NOME DO ARQUIVO ***
6810 '*** CRITICA O NOME DO ARQUIVO ***
6820 '***** ER=0 IF LEN(R$)=0 THEN ER=1: RETURN
6840 FOR I=1 TO LEN(R$)
6850 C$=ID$(R$,I,1)
6860 IF I=1 THEN IF C$()/"A" OR C$()/"Z": THEN ER=1: GOTO 6880
6870 IF C$()/"D" OR (C$()/"9" AND C$()/"A") OR C$()/"Z": THEN ER=1
6880 NEXT I
6890 RETURN
6900 '***** MODIFICAR DESCRIÇÃO DO BANCO ***
6910 '*** MODIFICAR DESCRIÇÃO DO BANCO ***
6920 '***** MODIFICAR DESCRIÇÃO DO BANCO ***
6930 IF F6 THEN ER=12: GOTO 10510
6940 CLS: GOSUB 1150
6950 PRINT @278, "": ATENCAO """
6960 PRINT TAB(5); "A MODIFICACAO DA DESCRIÇÃO DO BANCO DE DADOS
APAGA"
6970 PRINT TAB(5); "TODOS OS DADOS GRAVADOS": PRINT
6980 R$=""": PRINT TAB(15);: INPUT "CONFIRME A SUA DESCRIÇÃO (S/N)
": R$
6990 IF R$()/"N" OR R$()/"n" THEN RETURN ELSE IF R$()/"S" AND R$()/"s"
THEN 6980
7000 GOSUB 7080: BC$=R$
7010 GOTO 6000
7020 '***** APAGAR O BANCO DE DADOS ***
7030 '*** APAGAR O BANCO DE DADOS ***
7040 '***** APAGAR O BANCO DE DADOS ***
7050 IF F6 THEN ER=12: GOTO 10510
7060 PRINT @40,: INPUT "APAGAR O BANCO DE DADOS??: CONFIRME.
(S/N)": R$
7070 IF R$()/"N" OR R$()/"n" THEN RETURN ELSE IF R$()/"S" AND R$()/"s"
THEN 7060
7080 GOSUB 4900
7090 GOSUB 4900
7100 ON ERROR GOTO 7170
7110 KILL R$+"/DSC"
7120 FOR I=1 TO NA
7130 KILL R$+"/DT"+CHR$(47+I)
7140 NEXT I
7150 ON ERROR GOTO 0
7160 RETURN
7170 RESUME NEXT
7180 '***** DESCRIÇÃO DA IMPRESSAO ***
7190 '*** DESCRIÇÃO DA IMPRESSAO ***
7200 '***** DESCRIÇÃO DA IMPRESSAO ***
7210 FM=NA+1: F5=0: CLS: GOSUB 1150
7220 PRINT @192, "ARQUIVO DE FORMATO = "
7230 K=213: TH=8: GOSUB 860: GOSUB 6830: IF ER()0 THEN PRINT @K, " ";
: GOTO 7230 ELSE FM$=R$
7240 ON ERROR GOTO 7300
7250 OPEN "I",FM,FMS+"/FMT"
7260 ON ERROR GOTO 0
7270 PRINT @256,: ESTE ARQUIVO JA EXISTE.: INPUT "DESEJA REDEFI
NI-LO? (S/N)": R$
7280 IF R$()/"N" THEN RETURN ELSE IF R$()/"S" THEN 7270
7290 CLOSE WFM: GOTO 7320
7300 RESUME 7310
7310 ON ERROR GOTO 0
7320 GOSUB 10780 "APAGA
7330 GOSUB 7450 'IMPRESSORA
7340 GOSUB 7600 'RELATORIO
7350 GOSUB 9730 'CALCULA N7 e NB
7360 IF ER THEN 7330
7370 OPEN "0", FM, FMS+"/FMT"
7380 GOSUB 10210
7390 CLOSE WFM
7400 RETURN
7410 '***** ROTINAS DE LEITURA DE DESCRIÇOES ***
7420 '*** ROTINAS DE LEITURA DE DESCRIÇOES ***
7430 '*** LE DESCRIÇÃO DA IMPRESSORA
7440 CLS: PRINT: PRINT "DESCRICAO DA IMPRESSORA"
7450 IF F5 THEN PRINT "NUMERO DE COLUNAS": CO
7460 IF F5 THEN PRINT "NUMERO DE LINHAS": LI
7470 INPUT "NUMERO DE LINHAS": LI
7480 INPUT "NUMERO DE LINHAS": LI
7490 INPUT "NUMERO DE LINHAS": LI
7500 IF F5 THEN PRINT "SEQUENCIA INICIAL":; FOR
I=1 TO LEN(S$): PRINT ASC(MIDS$(S$,I,1));";: NEXT I: PRINT
7510 PRINT "SEQUENCIA INICIAL"
7520 GOSUB 8410
7530 S$=S$+
7540 IF F5 THEN IF LEN(S$) THEN PRINT "SEQUENCIA FINAL":; FOR
I=1 TO LEN(S$): PRINT ASC(MIDS$(S$,I,1));";: NEXT I: PRINT
7550 PRINT "SEQUENCIA FINAL"
7560 GOSUB 8410
7570 S$=S$+
7580 RETURN
7590 '*** LE DESCRIÇÃO DO RELATORIO
7600 CLS: PRINT: PRINT "DESCRICAO DO RELATORIO"
7610 GOSUB 7670 'CABECALHO
7620 GOSUB 7900 'DETALHE
7630 GOSUB 8200 'RODAPE'
7640 RETURN
7650 '*** LE DESCRIÇÃO DO CABECALHO
7660 CLS: PRINT
7670 PRINT "Cabecalho"
7680 IF F5 THEN PRINT "NUMERO DE LINHAS NO CABECALHO": N4
7690 INPUT "NUMERO DE LINHAS NO CABECALHO": N4
7700 IF N4<0 OR N4>10 THEN 7690
7710 IF N4=0 THEN RETURN
7720 FOR J=1 TO NA
7730 PRINT "LINHA": J1
7740 IF F5 THEN PRINT "TABULACAO": T4(J1)
7750 INPUT "TABULACAO": T4(J1)
7760 IF F5 THEN PRINT "CONTEUDO": L4$(J1)
7770 INPUT "CONTEUDO": L4$(J1)
7780 NEXT J1
7790 R$=""": INPUT "IMPRIMIR CONTADOR DE PAGINAS NO CABECALHO": R$
7800 IF R$()/"N" THEN N1=0: GOTO 7870 ELSE IF R$()/"S" THEN 7790
7810 IF F5 THEN PRINT "NUMERO DA LINHA DO CONTADOR": N1
7820 INPUT "NUMERO DA LINHA DO CONTADOR": N1
7830 IF N1<1 OR N1>NA THEN 7820
7840 IF F5 THEN PRINT "NUMERO DA COLUNA DO CONTADOR": C1
7850 INPUT "NUMERO DA COLUNA DO CONTADOR": C1
7860 IF C1>1 THEN IF C1<=T4(N1) THEN 7850
7870 RETURN
7880 '*** LE DESCRIÇÃO DO DETALHE
7890 CLS: PRINT
7900 PRINT "Detalhe"
7910 IF F5 THEN PRINT "NUMERO DE COLUNAS DE DETALHE": N5
7920 INPUT "NUMERO DE COLUNAS DE DETALHE": N5
7930 IF N5<1 OR N5>50 THEN 7920
7940 N9=1
7950 FOR J1=1 TO N5
7960 PRINT "COLUNA": J1
7970 IF F5 THEN PRINT "TABULACAO": T5(J1)
7980 INPUT "TABULACAO": T5(J1)
7990 IF J1=1 THEN 8010
8000 IF T5(J1)<(T5(J1-1)+TC(C5(J1-1))) THEN N9=N9+1: PRINT "CADA F
ICHA SERA' IMPRESSA EM": N9: "LINHAS"
8010 FOR K=1 TO NP
8020 IF C5(J1)=P1(K) AND C5(J1)=P2(K) THEN 8040
8030 NEXT K
8040 EC$=""":+NC$(C5(J1))+""":+STR$(C5(K))+"""
8050 IF F5 THEN PRINT EC$+
8060 LINE INPUT "CAMPO (TELA) = "; EC$+
8070 LL=LEN(EC$): PL=1
8080 IF LL=0 THEN 8130
8090 GOSUB 3350
8100 IF ER()0 THEN PRINT "ERRO!!! - ";TE$(ER): GOTO 8060
8110 IF TK$()/"F": THEN PRINT "Extra ignorado"
8120 C5(J1)=J
8130 NEXT J1
8140 IF F5 THEN PRINT "NUMERO DE LINHAS DE SEPARACAO": N3
8150 INPUT "NUMERO DE LINHAS DE SEPARACAO": N3
8160 IF N3<0 THEN 8150
8170 RETURN
8180 '*** LE DESCRIÇÃO DO RODAPE'
8190 CLS: PRINT
8200 PRINT "Rodape"
8210 IF F5 THEN PRINT "NUMERO DE LINHAS DE RODAPE": N6
8220 INPUT "NUMERO DE LINHAS DE RODAPE": N6
8230 IF N6<0 OR N6>10 THEN 8220
8240 IF N6=0 THEN RETURN
8250 FOR J1=1 TO N6
8260 PRINT "LINHA": J1
8270 IF F5 THEN PRINT "TABULACAO": T6(J1)
8280 INPUT "TABULACAO": T6(J1)
8290 IF F5 THEN PRINT "CONTEUDO": L6$(J1)
8300 INPUT "CONTEUDO": L6$(J1)
8310 NEXT J1
8320 R$=""": INPUT "IMPRIMIR CONTADOR DE PAGINAS NO RODAPE": R$
8330 IF R$()/"N" THEN N2=0: GOTO 8400 ELSE IF R$()/"S" THEN 8320
8340 IF F5 THEN PRINT "NUMERO DA LINHA DO CONTADOR": N2
8350 INPUT "NUMERO DA LINHA DO CONTADOR": N2
8360 IF N2<1 OR N2>N6 THEN 8350
8370 IF F5 THEN PRINT "NUMERO DA COLUNA DO CONTADOR": C2
8380 INPUT "NUMERO DA COLUNA DO CONTADOR": C2
8390 IF C2>1 THEN IF C2<=T6(N2) THEN 8390
8400 RETURN
8410 J1=1: S$=""
8420 PRINT J1:; C=0
8430 INPUT C
8440 IF C=0 THEN 8480 ELSE IF C<0 OR C>255 THEN 8420
8450 S$=S$+CHR$(C)
8460 J1=J1+1
8470 GOTO 8420
8480 RETURN
8490 '***** INDEXAR ***
8500 '*** INDEXAR ***
8510 '***** INDEXAR ***
8520 IF F6 THEN CLOSE ID: PRINT @971, " ";
8530 ID=NA+2
8540 GOSUB 6770
8550 CLS: GOSUB 1150
8560 ON ERROR GOTO 9460
8570 KILL ID$+"/IDX"
8580 ON ERROR GOTO 0
8590 PRINT @256,: LINE INPUT "CAMPO CHAVE = "; EC$+
8600 IF EC$=""": THEN 9270
8610 PL=1: LL=LEN(EC$): GOSUB 3350
8620 IF ER()0 THEN PRINT "ERRO!!! - ";TE$(ER): GOTO 9270
8630 CH=J: IF TP(CH)<1 THEN I=TT(TP(CH)) ELSE I=TC(CH)
8640 IF I>248 THEN PRINT T5(2): GOTO 9270
8650 ON ERROR GOTO 9470
8660 OPEN "R",ID, ID$+"/IDX",I+B
8670 ON ERROR GOTO 0
8680 FIELD ID, 2 AS E1$, 2 AS E2$, 2 AS E3$, 2 AS E4$, I% AS CH$+
8690 LSET E1$=MK1$(0): LSET E2$=E1$: LSET E3$=E2$: LSET E4$=MK1$(CH)
8700 PUT ID,1: RAIZ=0
8710 GOSUB 3040 'Le a condicao para que um registro possa ser i
ndexado
8720 IF ER()0 THEN 8720
8730 IF ER()0 THEN 8730
8740 IF ER()0 THEN 8740
8750 IF ER()0 THEN 8750
8760 IF ER()0 THEN 8760
8770 IF ER()0 THEN 8770
8780 IF ER()0 THEN 8780
8790 IF ER()0 THEN 8790
8800 IF ER()0 THEN 8800
8810 IF ER()0 THEN 8810
8820 IF ER()0 THEN 8820
8830 IF ER()0 THEN 8830
8840 IF ER()0 THEN 8840
8850 IF ER()0 THEN 8850
8860 IF ER()0 THEN 8860
8870 IF ER()0 THEN 8870
8880 IF ER()0 THEN 8880
8890 IF ER()0 THEN 8890
8900 IF ER()0 THEN 8900
8910 IF ER()0 THEN 8910
8920 IF ER()0 THEN 8920
8930 IF ER()0 THEN 8930
8940 IF ER()0 THEN 8940
8950 IF ER()0 THEN 8950
8960 IF ER()0 THEN 8960
8970 IF ER()0 THEN 8970
8980 IF ER()0 THEN 8980
8990 IF ER()0 THEN 8990
9000 IF ER()0 THEN 9000
9010 IF ER()0 THEN 9010
9020 IF ER()0 THEN 9020
9030 K=7261 TH=8: GOSUB 860
9040 GOSUB 6830: IF ER()0 THEN 9030
9050 ON ERROR GOTO 9090
9060 KILL R$+"/FMT"
9070 ON ERROR GOTO 0
9080 RETURN
9090 RESUME NEXT
9100 '***** ABRE UM ARQUIVO DE INDICES ***
9110 '*** ABRE UM ARQUIVO DE INDICES ***
9120 '***** ABRE UM ARQUIVO DE INDICES ***
9130 IF F7 THEN GOSUB 4960: PRINT @971, " ";
9140 GOSUB 6770
9150 GOSUB 4770: IF NOT F7 THEN ER=19: GOSUB 10510: PRINT @971, "
"; ID$=""
9160 RETURN
9170 '***** INDEXAR ***
9180 '*** INDEXAR ***
9190 '***** INDEXAR ***
9200 IF ID>0 THEN CLOSE ID: PRINT @971, " ";
9210 ID=NA+2
9220 GOSUB 6770
9230 CLS: GOSUB 1150
9240 ON ERROR GOTO 9460
9250 KILL ID$+"/IDX"
9260 ON ERROR GOTO 0
9270 PRINT @256,: LINE INPUT "CAMPO CHAVE = "; EC$+
9280 IF EC$=""": THEN 9270
9290 PL=1: LL=LEN(EC$): GOSUB 3350
9300 IF ER()0 THEN PRINT "ERRO!!! - ";TE$(ER): GOTO 9270
9310 CH=J: IF TP(CH)<1 THEN I=TT(TP(CH)) ELSE I=TC(CH)
9320 IF I>248 THEN PRINT T5(2): GOTO 9270
9330 ON ERROR GOTO 9470
9340 OPEN "R",ID, ID$+"/IDX",I+B
9350 ON ERROR GOTO 0
9360 FIELD ID, 2 AS E1$, 2 AS E2$, 2 AS E3$, 2 AS E4$, I% AS CH$+
9370 LSET E1$=MK1$(0): LSET E2$=E1$: LSET E3$=E2$: LSET E4$=MK1$(CH)
9380 PUT ID,1: RAIZ=0
9390 GOSUB 3040 'Le a condicao para que um registro possa ser i
ndexado
9400 NF=1
9410 IF NF>0 THEN F7=-1: RETURN 'Fim da indexacao
9420 GOSUB 2480 'Le a ficha
9430 IF F2 THEN GOSUB 2730: IF NOT F3 THEN 9450
9440 GOSUB 2040 'Inclui no arquivo de indices
9450 NF=NF+1: GOTO 9410
9460 RESUME NEXT
9470 RESUME 9480
9480 ON ERROR GOTO 0
9490 PRINT "ERRO!!! - ";TE$(16)
95
```

```

9590 RETURN
9600 RESUME NEXT
9610 **** FIM ****
9620 **** FIM ****
9630 **** FIM ****
9640 IF NOT F6 THEN GOSUB 4900 'Fecha arquivos
9650 CMD'BREAK,Y': END
9660 **** FIM ****
9670 **** CALCULA ***
9680 **** FIM ****
9690 'Entra: LI, N4, N6, N3, N9
9700 'Sai: N7, N8
9710 'Destroi: ER, K
9720 '
9730 N7=LI-N4-N6
9740 K=N7-N9
9750 K=INT(K/(N3+N9))
9760 NB=N7-K*(N3+N9)-N9
9770 N7=K+1
9780 IF N7<1 THEN ER=11: PRINT 9768,"ERRO!!! - "; TES(ER); ELSE
ER=0
9790 RETURN
9800 **** FIM ****
9810 *** LE DESCRIÇÃO DA IMPRESSÃO DO DISCO ***
9820 **** FIM ****
9830 'Entra: FM
9840 'Sai: CO, LI, S1$, S2$, N4, T4(), L4$(), N1, C1, N5, T5(),
9850 ' C5(), N3, N7, N8, N9, N6, T6(), L6$(), N2, C2
9860 'Destroi: J1
9870 '
9880 *** IMPRESSORA ***
9890 INPUT WFM, CO, LI, S1$, S2$
9900 *** RELATORIO ***
9910 *** Cabecalho
9920 INPUT WFM, N4
9930 IF N4=0 THEN 9970
9940 FOR J1=1 TO N4
9950 INPUT WFM, T4(J1), L4$(J1)
9960 NEXT J1
9970 INPUT WFM, N1, C1
9980 *** Detalhe
9990 INPUT WFM, N5
10000 FOR J1=1 TO N5
10010 INPUT WFM, T5(J1), C5(J1)
10020 NEXT J1
10030 INPUT WFM, N3, N7, N8, N9
10040 *** Rodape'
10050 INPUT WFM, N6
10060 IF N6=0 THEN 10100
10070 FOR J1=1 TO N6
10080 INPUT WFM, T6(J1), L6$(J1)
10090 NEXT J1
10100 INPUT WFM, N2, C2
10110 *** FIM ***
10120 RETURN
10130 **** FIM ****
10140 *** GRAVA DESCRIÇÃO DA IMPRESSÃO NO DISCO ***
10150 **** FIM ****
10160 'Entra: FM, CO, LI, S1$, S2$, N4, T4(), L4$(), N1, C1, N5
10170 ' T5(), C5(), N3, N7, N8, N9, N6, T6(), L6$(), N2, C2
10180 'Destroi: J1
10190 '
10200 *** IMPRESSORA ***
10210 PRINT WFM, CO; LI; CHR$(34); S1$; CHR$(34); CHR$(34); S2$;
CHR$(34)
10220 *** RELATORIO ***
10230 *** Cabecalho
10240 PRINT WFM, N4
10250 IF N4=0 THEN 10290
10260 FOR J1=1 TO N4
10270 PRINT WFM, T4(J1); CHR$(34); L4$(J1) CHR$(34)
10280 NEXT J1
10290 PRINT WFM, N1; C1
10300 *** Detalhe
10310 INPUT WFM, N5
10320 FOR J1=1 TO N5
10330 PRINT WFM, T5(J1); C5(J1)
10340 NEXT J1
10350 PRINT WFM, N3, N7; N8; N9
10360 *** Rodape'
10370 PRINT WFM, N6
10380 IF N6=0 THEN 10420
10390 FOR J1=1 TO N6
10400 PRINT WFM, T6(J1); CHR$(34); L6$(J1); CHR$(34)
10410 NEXT J1
10420 INPUT WFM, N2, C2
10430 *** FIM ***
10440 RETURN
10450 **** FIM ****
10460 *** ERRO-1 ***
10470 **** FIM ****
10480 'Entra: ER, TES()
10490 'Destroi: K
10500 '
10510 PRINT 9768, "ERRO!!! - "; TES(ER);
10520 FOR K=1 TO 800: NEXT K
10530 RETURN
10540 **** FIM ****
10550 *** ERRO-2 ***
10560 **** FIM ****
10570 'Entra: ER, TES()
10580 'Destroi: K
10590 '
10600 PRINT 9768, "ERRO!!! - "; TES(ER);
10610 FOR K=1 TO 800: NEXT K
10620 PRINT 9768, STRING$(64,32);
10630 RETURN
10640 **** FIM ****
10650 *** SOM ***
10660 **** FIM ****
10670 'Entra: SOM$, PT
10680 'Destroi: ED!
10690 '

```



DESCUBRA AS DIFERENÇAS

Aparentemente estes dois cabos
são iguais.
Olhe bem e tente descobrir as
diferenças.

Solução:

- 1 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele tem continuidade de características elétricas ao longo de toda linha, porque é fabricado com o melhor equipamento e sua qualidade é controlada em toda linha de fabricação.
- 2 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele é fabricado com cobre eletrolítico novo e polietileno novo - nada de matéria-prima recuperada.
- 3 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Sua montagem é rápida e fácil, devido às diversificações de tipos e cortes bobinados no comprimento exato.
- 4 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele passa pelo mais avançado controle de qualidade.



5 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele é fabricado por uma empresa que só fabrica cabos especiais.

6 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele é feito com a mais alta tecnologia.

7 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele é fabricado em mais de 18 tipos diferentes.

8 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. A empresa que o fabrica tem um Departamento de Engenharia preparado para indicar qual o melhor tipo para seu caso.

9 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele é fabricado em vários tipos de bitolas e blindagens.

10 - O cabo de cima é AUDIOFLEX. Ele é fabricado com vários tipos de condutores internos.

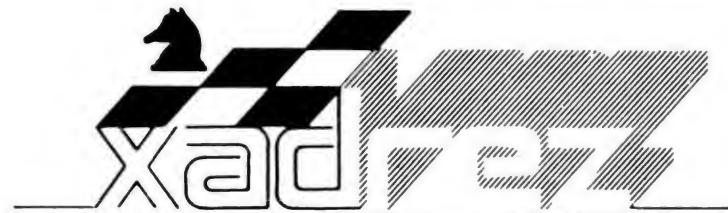
Agora, se você está pensando que
descobriu as diferenças, você errou,
porque o de baixo também é KMP;
e a KMP tem a mais alta tecnologia
em cabos especiais.

AUDIOFLEX®

kmP

Cabos Especiais e Sistemas Ltda.

BR 116/km 25. - Cx. Postal 146 - 06800
Embu SP - Tel. 011/494-2433 Pabx - Telex
011/33234 KMPL - BR - Telegramas Pirelable



Enxadrista experiente, Luciano Nilo de Andrade já escreveu para os jornais "Correio da Manhã", "Data News" e "Última Hora" e para a revista "Fatos & Fotos". Luciano é economista, trabalhando no Ministério da Fazenda, no Rio de Janeiro. As opiniões e comentários de Luciano Nilo de Andrade, bem como as últimas novidades do Xadrez jogado por computadores, estarão sempre presentes em MICROSISTEMAS.

As façanhas de um recordista

Excesso de confiança e tempo insuficiente levaram à derrota Vlastimil Hort, GM checo, ao enfrentar o micro Prestige, da Fidelity, numa simultânea realizada em Colônia, na Alemanha Ocidental, em 5 de outubro último.

Pródigo na entrega do material para mobilizar suas peças com rapidez, Hort só não conseguiu seu desiderado porque, no momento azado, na jogada 19, não desfechou um golpe mortal no adversário. Posteriormente, depois de perder várias oportunidades de lutar pelo empate, acabou precipitando o fim com uma capivara de feição clássica.

Entretanto, foi o próprio Vlastimil Hort quem estabeleceu, no dia 6 de outubro último, novo recorde mundial de simultâneas, ao jogar contra 575 jogadores em 663 tabuleiros. Durante esta maratona enxadrística, Hort perdeu três quilos e andou cerca de 45 quilômetros em torno das mesas.

O recordista anterior era o alemão Karl Podzielny, contra 300 adversários em 575 partidas.

V. Hort x Prestige
Abertura do Peão Dama
Simultânea, Colônia, 1984

1 - P4D C3BR; 2 - B5C C5R; 3 - B4B P4D; 4 - P3B C3BR; 5 - P4R PxP; 6 - C3B C4D!; 7 - CxC DxC; 8 - P4B D4TD+; 9 - B2D D4B; 10 - PxP DxP; 11 - B2R DST+; 12 - P3CR DxP;

13 - C3B DxPC; 14 - T1C DxPT; 15 - B3B D3T!; 16 - O-O B6T; 17 - T2B B4B; 18 - P5B D6T. Veja o diagrama A. Posição depois de 18-P5B D6T. Agora as brancas poderiam ganhar com 19 - TxP DxB; 20 - B5C+C2D; 21 - TxPB T1D; 22 - T2D. 19 - B4C(?) as brancas deixam escapar a oportunidade de coroar com sucesso uma inspirada

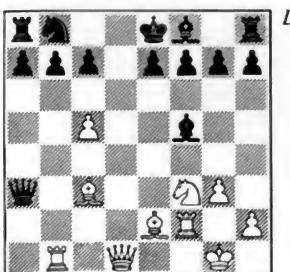


Diagrama A

P5C PxP; 43 - PxP CxP! se 43 - ... B2R; 44 - DxPC T1R; 45 - B7D, a vitória das brancas seria quase que matemática. 44 - PxP PxP; 45 - DxP T4D; 46 - BxP T7D+; 47 - R3B P5C; 48 - B6D R3C; 49 - D5R (?) com possibilidades de continuar a luta seria 49 - D7R TxB; 50 - DxT P6C. 49 - ... T4D; 50 - D4B R4C; 51 - B3T (?) era necessário jogar 51 - BxC! RxP; 52 - B4R e então ainda teríamos luta, o que não aconteceu com a continuação do texto. 51 - ... T6D+; 52 - R2C T1C+; 53 - B4C TxP; 54 - Dxt TxP+; 55 - R3B T1C; 56 - R3R P6T, 57 - D5R P7T; 58 - R2D (??) P8T=D e as brancas abandonaram.

Campeonato Brasileiro de Soluções de 1984

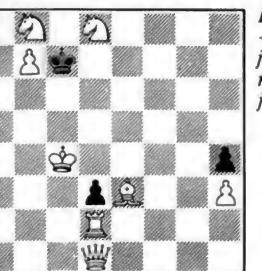


Diagrama B
- As brancas jogam e dão mate em duas jogadas.

Solução:

1 D2R1



Microcomputadores CRAFT
a extensão de sua mente.

CENTRALDATA
Com. e Representações Ltda

SUPRIMENTO É COISA SÉRIA

• Manhã o seu computador bem alimentado adquirindo produtos de qualidade consagrada.

DISKETES: 5 1/4 e 8" e fitas magnéticas
• marca VERBATIM
ETIQUETAS PIMACO - PIMATAB
PASTAS E FORMULÁRIOS CONTÍNUOS

AV. PRESIDENTE VARGAS N° 482 GR. 201/203 Tel.: KS (021) 253-1120

• Discos Magnéticos: 5 Mb, 16 Mb, 8 Mb, etc.
• Fitas Magnéticas: 600, 1200 e 2400 pés
• Fitas CARBOFITAS p/ impressoras: Globus, M 100/200 - B 300/600 - Elebra
• Fitas p/ impressoras: Elgin, Epson, Digilab, Diablo, Elebra-Alice.
• Cartucho Cobra 400

MICRO CRAFT
MICROCOMPUTADORES LTDA.

Av. Brig. Faria Lima, 1.698 - 1º andar - Cj. 11 - CEP 01452
Tels.: (011) 212-6286 e 815-6723 - São Paulo - SP - Brasil

BANCOS DE DADOS — Dois serviços públicos oferecidos comercialmente a partir deste ano pela Embratel possibilitam acesso a importantes bases de dados

Micros mais próximos das bases de informações

Quando em 1975 a Embratel possibilitou as conversas através do sistema de Discagem Direta Internacional, a comunidade de teleinformática engatinhava no Brasil. Dez anos depois ela dá passos firmes, de mãos dadas, num projeto significativo para o usuário, o Cirandão. Da mesma maneira que na dança de roda, ele possibilita a reunião dos brasileiros que têm em comum o gosto pela Informática. Resultado de investimentos, até agora, em torno de Cr\$ 1 bilhão, o Cirandão surge como apenas um dos bons resultados de pesquisas da empresa na área, que possibilitaram a criação de outros serviços, como o Interdata, Aidata, Findata, Transdata, Interbank e o Renpac, que também já pode ser utilizado este ano.

A história mais recente da participação da Embratel na teleinformática começou no instante em que se considerou necessário estender ao máximo o conhecimento de operação de microcomputadores ao quadro de funcionários da própria empresa, com o projeto Ciranda. Descobriu-se que o projeto poderia oferecer aplicações acima das expectativas. Isto é, proporcionava muito mais que a aproximação de funcionários de uma empresa.

Na primeira etapa de implantação do Cirandão foram reunidos nada menos que 2.100 CP-500, muitos dos quais financiados pela empresa aos funcionários interessados em participar do projeto.

Em torno desses aparelhos, além dos 2.100 proprietários, muitos dependentes foram beneficiados por senhas subsidiárias. Periodicamente os resultados obtidos eram analisados e dispostos de forma a retirar deles todas as arestas, para elevar o nível do projeto próximo à perfeição. Estava sendo criado um dos mais saudáveis serviços da Embratel, com os participantes da comunidade de troca de informações orientando a passagem para o projeto Cirandão.

E, implantado esse projeto, é dado o primeiro passo da Embratel rumo a uma pesquisa mais ambiciosa, a Inteligência Artificial, o aspecto mais importante para a criação da quinta geração de computadores. Será a utilização do Cirandão Saúde em experiências de consultas com linguagem natural.

Manter um micro apenas para jogos não é coisa nem mais de criança. Retirar a capacidade ociosa dos aproximadamente 200 mil aparelhos que já existiam até o final de 1984, número que poderá subir a 350 mil até o final deste ano foi, em tese, o objetivo da Embratel com o Cirandão. Em tese, pois a utilização dos serviços por parte de 5 por cento dos usuários já seria um resultado altamente satisfatório para a empresa.

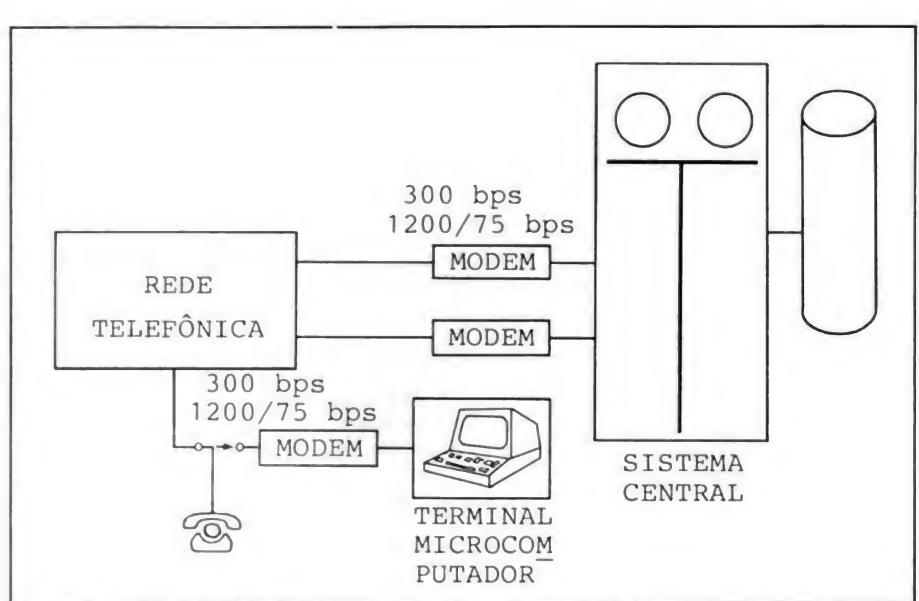
O que propõe o Cirandão para atrair esses virtuais usuários? Um variado repertório de serviços, que atende desde o aluno em dúvida com um dado na pesquisa escolar até o executivo interessado em contratar um profissional alta-

mente especializado em novo segmento da Engenharia. E isso com a utilização de um equipamento bastante simples, a partir de um terminal de vídeo, um modem e um telefone.

NAVEGAÇÃO INTEGRADA

A Embratel já empregou Cr\$ 1 bilhão dos Cr\$ 3,5 bilhões previstos para a implantação total do programa até 1991. Os recursos foram utilizados principalmente na criação da infra-estrutura de atendimento ao usuário do Cirandão. Para a intermediação desse serviço, o projeto dispõe de dois minicomputadores 540 da Cobra, de 1 Mb, operando com 32 portas assíncronas, duas unidades de fita magnética de 1.600 bps, duas impressoras de 600 LPM, 12 terminais para supervisão, desenvolvimento, edição e atualização de bases de dados e oito unidades de disco rígido de 80 Mb, quatro das quais para o back-up, da mesma forma como um dos 540 da Cobra. Com o aumento da demanda, já é prevista a instalação de uma unidade semelhante em São Paulo.

O Cirandão é acessado através da rede de telefonia a partir de seis cidades, em caráter gratuito: Rio, São Paulo, Belo Horizonte, Brasília, Curitiba e Porto Alegre. Os usuários de outras cidades, por enquanto, acessarão o Cirandão através de DDD, arcando com o custo da ligação. Os serviços compreendem, em termos básicos, Banco de Informa-



Esquema de acesso ao Cirandão

ções, Banco de Programas, Serviços de Comunicações, Armazenamento de Arquivos de Usuários e Serviço de Suporte aos Usuários.

De acordo com Luís Cláudio Gonçalves, engenheiro de Telecomunicações da Embratel, e um dos encarregados do Cirandão, no Banco de Informações está sendo disposta, de forma gradativa, a mais variada espécie de dados de interesse dos diversos setores da comunidade. O sistema efetua a navegação integrada, permitindo ao usuário, sem necessidade de mudar de banco de dados, obter informações complementares de fontes alternativas. Isso tudo com constantes atualizações de dados.

O Banco de Programas possibilita a transferência de variada gama de software aos usuários, com atenção especial

à administração empresarial, profissional e doméstica, ciência e tecnologia, educação e jogos. Em relação a programas, o plano é colocá-los nos terminais com requisitos de segurança, como se tivessem sido adquiridos em casas especializadas. Através de seus mecanismos, o Cirandão deverá se constituir num veículo de mídia para atendimento das necessidades de empresas e clubes de software, possibilitando a inscrição de novos sócios, solicitação de programas, treinamento, cobrança de serviços, divulgação, coleta de opiniões etc.

Mediante um pagamento específico, os cirandeiros podem dispor de certa capacidade de memória particular na extensão Armazenamento de Arquivos. Quanto ao Serviço de Cadastro de Usuários, eles são disponíveis on-line e gratuitamente, objetivando ampliar o relacionamento com o sistema. Ele fornece listagem de outros cirandeiros, informações sobre tarifas e serviços e aceita sugestões e solicitações visando ao aperfeiçoamento do sistema. O Cirandão permite também a formação de comunidades de interesses comuns, até mesmo facilitando a operação de comunicação entre eles.

A engenheira Talia Chaves Buarque de Hollanda, uma das responsáveis pela implantação do projeto, informa que nos últimos meses, de acordo com pesquisa, foram feitas 5.300 ligações mensais, em média. Isso representa 0,3 ligação por terminal, com duração,

Mensagem de erro

Na Mensagem de Erro de MS nº 38, pág. 106, na correção das linhas 5340 e 5520 do programa *Batalha Naval* (publicado em MS nº 32, pág. 70) ocorreram algumas falhas, pois não foram escritos os caracteres invertidos constantes nestas linhas. Assim, repetiremos estas linhas como devem ser digitadas: 5340 PRINT I(N) O(N)+16. 5520 LET MS(I(N)).O(N) = "■"

Em MS nº 39, pág. 16, no programa *Compilador Forth para Sinclair*, houve um erro na listagem 1, na linha 140. Corrija esta linha para: 140 CLS.

Em MS nº 39, pág. 72, a listagem do programa *Space Ghost* apresentou falhas de impressão nas linhas que continham mensagens e/ou caracteres invertidos. Para facilitar a identificação, publicaremos somente os caracteres e/ou frases que ficaram ilegíveis nas seguintes linhas:

```

150: INSTRUÇÕES . . . OBJETIVO:
160: ATAQUE:
170: DEFESA:
210: COMANDOS:
230: CONSUMO:
240: VOCÊ PERDERÁ SE:
650: PARABÉNS
880: SPACE . . . . . GHOST
990: > SG
2550: *T *
2570: K
2580: B
2590: B . . . K
2610: > SG
2950: *T *
2990: K
3000: K
3010: B
3020: B K
3030: B . . . . . K
3200: CONGRATULAÇÕES, VOCÊ CONSEGUIU CUMPRIR SUA MISSÃO COM ÉXITO. OS TERRÁQUEOS AGRADECEM E CONFEREM-LHE O TÍTULO DE *HERÓI ESPACIAL*
3220: T

```

Em MS nº 40, pág. 36, o utilitário *Jogue em ritmo Assembler*, apresentou incorreções. É necessário as seguintes reparações: na pág. 37, na primeira coluna, segundo parágrafo, na sexta linha, apareceu indevidamente a palavra *tecla*, o correto é: . . . *nesse canto mas apenas na linha da tela* . . . Na mesma página 37, no terceiro parágrafo, segunda linha, corrija para: . . . *linhas descritas de RUN e veja . . .* E na figura 2, após o IF INKEY\$ faltou um sinal gráfico. O certo é: *zzzz IF INKEY\$ <> " " THEN. . .*

Em MS nº 40, o programa intitulado *DXCC cibernético* (Rodada MS), pág. 74, está com o crédito e o currículo errados. O autor desse programa é Alcione Sperandio Junior, formado em Administração de Empresas, radioamador desde 1971 e prefixado com o indicativo PY5CIG. Alcione utiliza micros para desenvolver programas de uso pessoal e aplicativos comerciais na área em que atua.

também média, de 8'37". Mas com a fase comercial do serviço iniciada este ano, os números tendem a apresentar uma ascensão, diz ela.

Para o usuário Sebastião Machado Filho, da máquina 2316, não há restrições ao serviço. Seu tempo de participação no Cirandão é utilizado para os jogos e aplicativos, na troca de correspondência mais formal e na conversa com colegas de outras regiões em torno de assuntos de interesse comum. Enfim, como ele diz, "um maravilhoso serviço".

O planejamento de custo do Cirandão foi feito de forma a não pesar demais no orçamento do usuário, seja ele pessoa física ou jurídica. Ele se compõe de três parcelas básicas: o serviço de telecomunicações, que inclui a telefonia local (pulsos) e DDD, utilização do Cirandão (arquivamento de dados, caixa postal subsidiária, utilização do quadro de avisos etc.) e compra de programas de outros cirandeiros. Mesmo assim, essa última parcela poderá não existir, ficando a critério dos provedores.

Até o fechamento desta edição ainda não havia sido divulgada a tabela de tarifação para o Projeto Cirandão. Os interessados no serviço podem obter informações complementares pelos telefones (021) 216-7947 e 253-6944.

RENpac: a transmissão por pacotes

Outro serviço novo de interesse do usuário de micros oferecido pela Embratel a partir deste ano é o Renpac – Rede Nacional de Comunicação de Dados por Comutação de Pacotes, de operação também muito simples, cuja implantação custou à Embratel US\$ 18 milhões, oito dos quais investidos em equipamentos importados à empresa francesa Sesa. É importante destacar que essa operação foi condicionada pela Embratel à transferência de toda a tecnologia para que, absorvida pelo Centro de Pesquisas de Dados da Telebrás, em Campinas, possibilite a expansão da rede com equipamentos totalmente fabricados no Brasil.

O Renpac é um serviço voltado mais para as pequenas e médias empresas que trabalham utilizando Informática. As tarifas são aplicadas de acordo com o tempo de utilização dos canais e com o volume de informações transmitidas, reduzindo custos e possibilitando acesso rápido a dados existentes em todo o Brasil.

Soluções específicas para grandes usuários

Aos dois novos serviços implantados comercialmente em 1985 pela Embratel, juntam-se outros que, apesar de curto espaço em operação na área de Informática, já se mostraram muito úteis e em constante aperfeiçoamento. Um dos serviços mais consolidados é o Transdata, para gestão de negócios, possibilitando o acesso rápido a bancos de dados, bolsas de valores, consultas e reservas em hotéis e empresas aéreas ou em aplicações cuja comunicação de dados é elevada ou distribuída intensamente ao longo do dia.

O Findata é um sistema voltado para a transferência de dados de forma não comutada. Permite o acesso de usuários brasileiros, em três segundos, a informações constantemente atualizadas sobre mercado financeiro mundial, disponíveis em banco de dados do Exterior, como cotações de bolsas de valores e mercadorias, moedas, taxas de juros etc. Um serviço criado principalmente para os setores financeiros e de comércio exterior.

O Interdata é outro serviço da Embratel que emprega tecnologia de comutação de pacotes, permitindo a conexão de usuários brasileiros a terminais no exterior e vice-versa. Sua vantagem é possibilitar o acesso a mais de 300 bases de dados públicas fora do Brasil, com informações a respeito de Medicina, Engenharia, Energia, Educação, Notícias etc.

Há outros serviços específicos da Embratel voltados a usuários de computadores, como o Airdata. Ele se destina exclusivamente a empresas aéreas associadas à Sita – Sociedade Internacional de Telecomunicações Aeronáuticas – para intercâmbio de informações entre as filiais e sucursais na atualização de negócios e reservas de passagens. Já o Inmarsat permite que, via satélite, qualquer usuário em terra se comunique com um navio, plataforma ou embarcação, desde que também devidamente equipado.

No sistema Renpac os acessos aos serviços podem ser dedicados, através de terminais inteligentes, por telefone ou telex. Para isso há 1.774 acessos dedicados, 546 via telefone e 174 via telex. Já estão funcionando cinco dos oito centros de comutação, no Rio de Janeiro, São Paulo, Belo Horizonte, Brasília e Curitiba. A partir do interesse e da necessidade, serão ativados os de Recife e Porto Alegre, além de mais um em São Paulo.

Entre as formas de utilização do Renpac há o serviço 3025, de acesso dedicado, sendo que os procedimentos de comunicação se fazem regulados pelo protocolo X.25 da CCITT (Conselho Internacional de Telefonia e Telegrafia). Apesar de manter a estrutura interna de suas máquinas no padrão SNA, a IBM, que tem a maioria dos computadores de grande porte instalados no Brasil, já se comprometeu a dar suporte ao X.25. O serviço 3028 é também dedicado, porém o protocolo é o X.28, para transmissão assíncrona. Neste caso, ao inverso do anterior, que já transmite o pacote em bits, a rede é que tem de montar o pacote a partir dos caracteres entregues pelo sistema do usuário.

O serviço 2000 possibilita o acesso a um centro por telefone e o 1000, por um terminal de telex. A versatilidade do Renpac permite, por exemplo, interli-

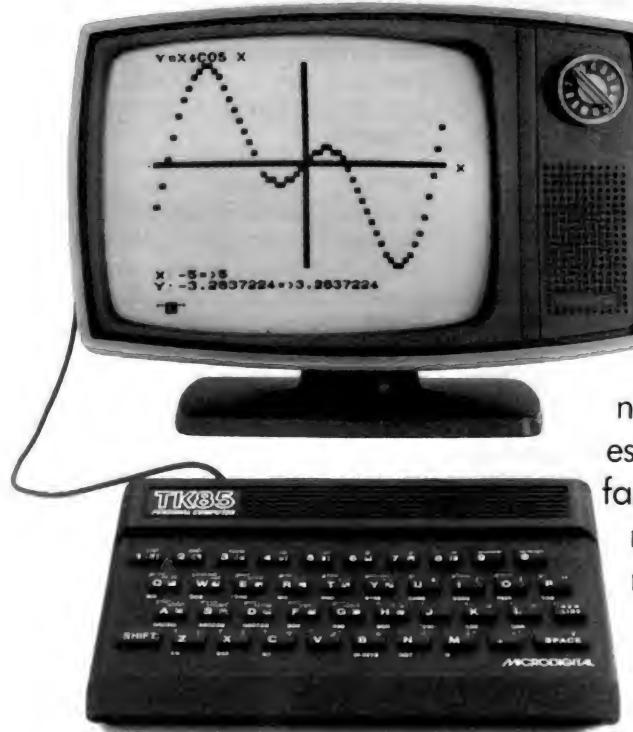
gar um terminal operado em modo caráter a 1200 bps a uma porta de computador que esteja operando a 4800 bps em modo pacote.

Com a implantação do Renpac, procurou-se uma tarifação mais adequada e econômica ao usuário em relação a seu mais próximo concorrente, o sistema Transdata. E em determinados modos de utilização do Renpac a economia obtida chega mesmo a 48 por cento. Mas o serviço foi criado de forma a atender necessidades específicas. Apenas para exemplificar, no sistema 3028, em acesso dedicado, a assinatura fica neste primeiro trimestre do ano em torno de Cr\$ 470.000 em velocidade de 300 bps e Cr\$ 575.000, para 1200 bps. Mas no serviço 3025, mais sofisticado, ela pode chegar próximo a Cr\$ 3 milhões.

Quem tem o micro no escritório, no sistema 2000, pagará no primeiro trimestre por volta de Cr\$ 200 por minuto de utilização do serviço. Nos domingos, feriados e sábados após 14h e diariamente após 20h, a tarifa cai para Cr\$ 110 o minuto. Utilizando o sistema 1000, de telex, o minuto em qualquer dia custa atualmente Cr\$ 180. Mas os planos de tarifas oferecidos pela Embratel são bem variados, de acordo com o sistema utilizado e a forma de transmissão dos dados.

Texto final: Bení Lima Pereira

Nunca compre uma coisa que você não vai usar.



TK 85, o micro que você pode usar.

Leve logo um microcomputador TK 85, porque ele é realmente fácil de usar: já vem com manual de instruções, que ensina, em português claro, a linguagem Basic.

A partir daí, você pode preparar seus próprios programas ou utilizar as centenas de programas que já existem no mercado, para cadastrar clientes, controlar estoques, manter em ordem o orçamento familiar, fiscalizar a conta bancária, estudar matemática, estatística, jogar xadrez, guerra nas estrelas, e o que mais você puder imaginar.

E além disso tudo, o TK 85 tem também o preço mais acessível do mercado.

Peça uma demonstração.

BANCOS DE DADOS — Conheça a importância das regras lógicas tanto na programação quanto no tratamento e organização dos dados

A Lógica na programação

Jorge da Cunha Pereira Filho

Os computadores são máquinas extraordinárias, porém são apenas isto: máquinas. A organização dos computadores faz com que sejam capazes de executar apenas operações muito elementares, obedecendo a regras rígidas e velocidades eletrônicas. A altíssima velocidade, que chega a ser avaliada em MIPS (Milhões de Instruções Por Segundo), KOPS (o K é de quilo, milhares de Operações Por Segundo) e MFLOPS (Mega Floating-point Operations Per Second, isto é, milhões de operações de ponto flutuante por segundo), compensa a *burrice* do computador.

Combinando seqüências de instruções primitivas de máquina chega-se a executar uma função mais complexa. Reunindo-se um conjunto destas funções de forma organizada e lógica, tem-se um programa de computador. No programa reside toda a *inteligência* que é emprestada à máquina, e é de onde vem a sua paradoxal flexibilidade de aplicação. Esta flexibilidade vem compensar a rigidez das regras de programação.

As possibilidades de aplicação do computador são, assim, praticamente ilimitadas devido às múltiplas opções da troca de programas. A cada novo programa corresponderá um novo comportamento e, portanto, uma nova aplicação. Desta maneira, a limitação de emprego dos computadores fica condicionada à capacidade do homem de imaginar novos usos e, mais ainda, de construir os programas necessários. A construção de programas é uma tarefa tra-

lhosa e complexa, que requer mão de obra especializada e, dependendo do volume de aplicações imaginadas, é possível que chegue a faltar a necessária mão-de-obra para construção dos programas. O risco existe porque a imaginação é mais livre e rápida do que a tecnologia, embora o desenvolvimento tecnológico venha se acelerando. Haverá um equilíbrio, em futuro próximo, entre a imaginação e a técnica?

A IMPORTÂNCIA DA LÓGICA

A construção de programas é, assim, a questão central para um uso eficaz dos computadores na solução dos problemas do homem. Constituindo-se os programas em conjuntos de funções organizadas de maneira lógica, obedecendo a leis do raciocínio, as regras para racionar corretamente tornam-se fundamentais. Os programas têm que estar logicamente corretos, sem o que não são confiáveis.

As regras para um raciocínio correto já eram conhecidas dos antigos gregos, no século IV A. C., desenvolvidas pelos filósofos clássicos Sócrates, Platão e Aristóteles. A este último, em particular, coube criar o corpo de doutrina conhecido como Lógica Formal, Lógica Menor, Logiquinha ou Epistemologia, que contém a sistematização dessas leis.

Sobre esta descoberta dos gregos repousa todo o avanço tecnológico moderno: a Ciência repousa sobre a Lógica.

A interpretação matemática dessas regras lógicas, contudo, só ocorreu em 1854, quando o inglês George Boole publicou seu trabalho "Uma investi-

gação das leis do pensamento". Este conjunto de conhecimentos é hoje chamado de Álgebra Booleana, constituindo-se parte da Lógica Simbólica ou Lógica Matemática. Na época, contudo, ninguém sabia exatamente onde aplicar tais conhecimentos ou imaginava sua importância para a construção dos modernos computadores e mesmo para sua programação.

Quase um século mais tarde, em 1937, o americano Claude Elwood Shannon, jovem estudante do MIT, em sua tese de mestrado "Uma análise simbólica de circuitos de comutação e relés" mostrou que a Lógica Simbólica de George Boole descrevia exatamente os circuitos lógicos (ou digitais), a base para o projeto dos computadores. Esta descoberta lhe valeu o prêmio Nobel em 1939.

Mais recentemente a partir da década de 70, novas regras lógicas têm sido enunciadas, para o processamento de informações, como o atestam os chamados métodos de Programação Estruturada e, por outro lado, a Álgebra Relacional e o Cálculo Relacional, aplicáveis a Bancos de Dados chamados relacionais.

Para que se possa entender melhor a aplicação de regras lógicas no processamento de informações, seria relevante termos uma visão detalhada do que seja esta informação e de como ela é por nós absorvida e estruturada.

OBTENÇÃO DA INFORMAÇÃO

A *informação* tem sua origem na *realidade* que nos cerca. A partir desta rea-

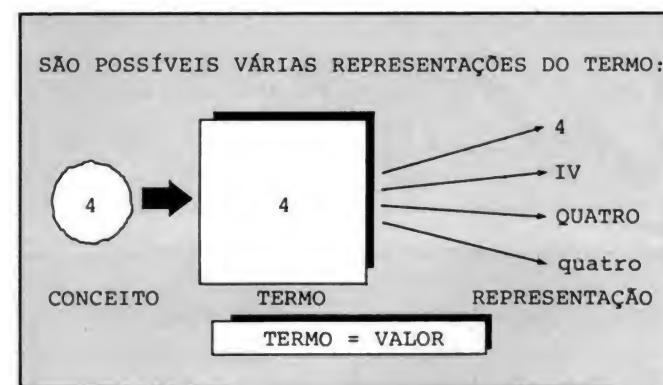


Figura 1

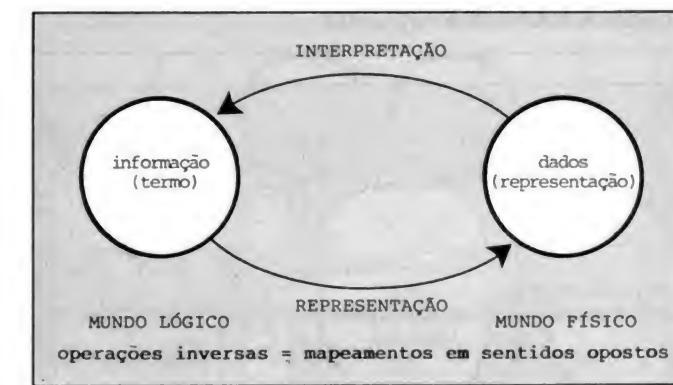


Figura 2

lidade, por uma operação de *abstração*, obtém-se o conhecimento.

O conhecimento de um *ser* (ou objeto, ou entidade, ou ente) existente no mundo real é constituído por um *conceito* (ou idéia), que reflete seu *tipo* (ou essência, ou natureza), e um *termo*. O termo é o que nos permite comunicar a idéia e, em processamento de dados, é chamado de *valor*. Um termo ou valor pode ter diversas *representações*, como mostra a figura 1.

A informação, conceito ou termo, existe no *mundo lógico*, ou seja, é totalmente distinta da sua representação, a que comumente chamamos *dados*, que existe no *mundo físico*.

A partir da representação, a informação poderá ser obtida novamente por uma operação de *interpretação*. Desta forma, representação e interpretação são operações inversas e correspondem a *mapeamentos*, em sentidos opostos, entre informação e representação. Uma representação gráfica das operações acima descritas encontra-se na figura 2.

Processando-se os dados, tem-se o processamento *indireto* da informação. Por isto fala-se indistintamente em processamento da informação ou de dados, quando na realidade só se pode processar *diretamente os dados*.

O processamento de dados se faz usualmente sobre um grande volume de

informação, cujo tratamento e manipulação é talvez um dos mais graves problemas da atualidade. A quantidade de informação cresce exponencialmente, sendo impossível ao ser humano processar o volume de informação de que necessita a cada dia, em seu campo de atividade.

Pode-se perceber que existem dois grandes grupos de informações: o primeiro deles de informação não estruturada ou *não formatada*, e o segundo de informação estruturada ou *formatada*. A diferença entre o tratamento de um grupo e do outro, ao menos nos dias atuais, faz com que sejam estudados separadamente.

Av. Epitácio Pessoa, 280 (Esq. Vic. Pirajá) — IPANEMA Tel.: (021) 259-1299 — Telex: (021) 30212 BTCP-BR
 Assembleia, 10/lj. 112 (Ed. Cândido Mendes) — CENTRO Tel.: 222-5343
 Av. das Américas, 4790 s/615 (Centro Profissional Barra Shopping) — BARRA Tel.: 325-0481
 Rua 16 de Março, 80 s/lj. 3 — PETRÓPOLIS
 Rua dos Mineiros, 55 s/102 — VALENÇA

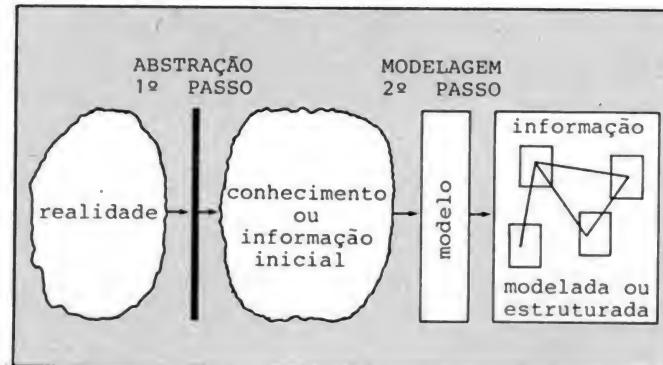


Figura 3

Um bom exemplo desta distinção é encontrado nos bancos de dados, indispensáveis para a implantação de sistemas gerenciais. Os sistemas de bancos de dados que manipulam informação não formatada são conhecidos como sistemas de recuperação da informação. Alguns distinguem, nestes últimos, a *busca retrospectiva*, que permite fazer consultas sobre a informação previamente armazenada, da *disseminação seletiva*, que possibilita a distribuição da informação previamente classificada de acordo com o perfil de interesse dos usuários do sistema, como dois de seus subsistemas.

Os sistemas de bancos de dados que manipulam a informação formatada é que são correntemente chamados de bancos de dados, e fazem parte de sistemas de informação empresarial. Talvez por isto tenham sido, até agora, foco de maiores atenções.

É possível que haja um denominador comum entre os dois tipos de banco de dados. Todavia, se e quando ocorrerá uma convergência no tratamento dos grupos de informação é ainda uma incógnita.

ORGANIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO ESTRUTURADA

A informação estruturada não é obtida em um único passo. Deve-se distinguir a *informação inicial* da *informação modelada*. A informação inicial é aquela a que geralmente chamamos *conhecimento*, e se constitui numa informação genérica, não estruturada, com contornos não muito nítidos e possivelmente algumas imprecisões.

Para que a informação seja processada, como dado, ela tem que ser organizada e sofrer um processo de refinamento. Portanto, a partir da informação inicial, com base em um modelo, dá-se a organização. São necessárias, desta forma, duas etapas de abstração para se chegar à informação modelada. Esta seqüência de operações pode ser vista na figura 3. Nela, está representada a obtenção de estruturas de informação (ou construções), compostas por valores elementares (atômicos) e suas ligações (ou relacionamentos, ou nexos, ou dependências ou conexões). A partir de estruturas mais simples, por composição, é possível obter-se estruturas de informação mais complexas.

A relação lógica entre os diversos elementos de uma estrutura de informação ou entre um grupo de estruturas simples não é, contudo, uma necessidade puramente abstrata. Na construção de programas de computador, existem regras de ligação e relacionamento de expressões que devem ser observadas, visto que programas nada mais fazem que transformar estruturas de informação.

Uma das instruções que utilizam as expressões lógicas é a de desvio condicional, que, dependendo da linguagem de programação, pode ter a forma IF-THEN ou IF-THEN-ELSE. A figura 5 ilustra a formação de algumas expressões booleanas em linguagem BASIC.

A observação da figura 5 revela que os membros de uma expressão lógica podem conter outras expressões lógicas (como o são as expressões relacionais), expressões aritméticas ou alfanuméricas e parêntesis.

As expressões relacionais estabelecem uma *relação* entre duas expressões aritméticas ou alfanuméricas através de operadores que, na linguagem BASIC, são representados por: $<$ (é menor do que); \leq (é menor do que ou igual a); $=$ (é igual a); \neq (é diferente de); \geq (é maior do que ou igual a); $>$ (é maior do que).

As operações relacionais permitem com-

| NOT | AND | OR |
|-----------------|-----------------|-------------|
| $\bar{0} = 1$ | $0 \cdot 0 = 0$ | $0 + 0 = 0$ |
| $\bar{1} = 0$ | $0 \cdot 1 = 0$ | $0 + 1 = 1$ |
| $1 \cdot 0 = 0$ | $1 + 0 = 1$ | |
| $1 \cdot 1 = 1$ | $1 + 1 = 1$ | |

Figura 4

| | |
|---|---|
| 1º teorema: $A \cdot B = \bar{A} + \bar{B}$ | 2º teorema: $A + B = \bar{A} \cdot \bar{B}$ |
| IF (A>3) AND (A\$="SIM") THEN ... condição inicial | IF (A<=3) OR (AS<>"SIM") THEN ... condição inversa |

Figura 7

Figura 8

| | |
|---------------------------------|--|
| 1 AND (A\$ = "S") A 3 OR B 7 | A=4 OR B=3 AND A\$= "S" C\$="FALSO" AND NOT B 3 |
|---------------------------------|--|

Figura 5

| |
|--|
| 10 INPUT A\$ 20 INPUT B\$ 30 LET C\$ = "F" 40 IF A\$ = "V" AND B\$ = "V" THEN LET C\$ = "V" 50 PRINT "A= "; A\$; " B= "; B\$; " A.B= "; C\$ 60 STOP |
|--|

Figura 6

parar dois valores (ambos numéricos ou ambos alfanuméricos) e estabelecer a relação entre eles, resultando em um valor falso ou verdadeiro.

Um exemplo elementar da aplicação de operações booleanas na programação é mostrado na figura 6, com um programa em BASIC que lê dois valores booleanos Falso e Verdadeiro, exibindo na tela o resultado do AND.

A aplicação do exemplo na figura 6 foi feita apenas para dois termos, A e B. Todavia, pode ser generalizada para qualquer número de termos. Além disto, ao invés de um único tipo de operador, poderá ser avaliada uma expressão que contenha os três tipos de operadores simultaneamente, em qualquer número e ordem.

Afora as expressões fundamentais, existem muitas outras relações na Álgebra de Boole — todas demonstráveis na forma de teoremas —, das quais duas têm particular interesse para a programação: os dois teoremas de De Morgan, apresentados na figura 7.

A aplicação dos teoremas de De Morgan permite ao programador inverter as condições de teste em desvios ou outras instruções condicionais. Um exemplo

com a instrução de desvio condicional, em BASIC, está na figura 8.

Outras relações da Álgebra Booleana também podem ser úteis ao programador, todavia foge ao escopo deste artigo examinar todas as possibilidades.

A LÓGICA DA PROGRAMAÇÃO ESTRUTURADA

A palavra de ordem na programação é estruturar os programas. Novamente aqui, a Lógica está presente, e não pode ser de outra forma.

Programar de forma estruturada implica em obedecer ao raciocínio natural, ou seja, descrever os processos como eles são, sem utilizar artificialismos que dificultem a compreensão dos programas.

Para tal, é necessário analisar e descrever os problemas como a própria inteligência o faz: do geral para o particular, ou, no jargão dos técnicos, de cima para baixo (*top-down*). Os problemas que nossa inteligência pode entender de um só relance são muito poucos. Isto nos obriga a sucessivas passagens sobre o problema, desdobrando-o, a cada etapa, em problemas mais simples: por refina-

mentos sucessivos (*step-wise refinement*). Além disto, é preciso utilizar estruturas lógicas disciplinadas, padronizadas e bem conhecidas.

Os tipos de estruturas lógicas básicas, na programação estruturada, são três: seqüência, alternativa e repetição. Cada uma destas estruturas (ou blocos) corresponde a uma forma *natural* de raciocínio. Estas estruturas de raciocínio e as respectivas estruturas de programação são apresentadas na figura 9.

Além dos blocos lógicos da figura 9 (que são básicos), outros têm sido desenvolvidos, correspondendo a outras estruturas de raciocínio. Assim, por exemplo, é possível generalizar a alternativa para ter múltiplos caminhos, correspondendo à estrutura de alternativa múltipla (case), representada em BASIC pela instrução ON-GOTO (ou GOTO < expressão aritmética > em BASIC Sinclair).

Em muitos casos, também é útil dispor de uma instrução para abandonar um bloco de repetição que, no caso do BASIC, é implementada por uma instrução IF-THEN dentro do alcance do bloco e fazendo o desvio para fora da malha de repetição. Um caso particular

| TIPO DE RACIOCÍNIO | BLOCO LÓGICO | | |
|-----------------------------|---------------------|----------|---|
| | TIPO DE BLOCO | DIAGRAMA | EXEMPLO EM BASIC |
| Simples enumeração (linear) | Sequência | | 50 INPUT X 60 LET Y = X**2 70 PRINT Y |
| Distinção ou Decisão | Alternativa simples | | 100 IF A=1 THEN LET C=7 |
| | Alternativa dupla | | 100 IF A=3 THEN GOTO 500 200 GOTO 700 500 LET Z=X**2 700 LET W=P-5 |
| Indução ou Iteração | Enquanto-fazer | | 100 IF B>7 THEN GOTO 300 200 GOTO 100 300 LET P=Q-2 |
| | Repetir-até | | 100 LET Z=X**Z 200 IF B>=7 THEN GOTO 100 300 LET P=Q-2 |

Figura 9



Seu micro não pode parar

CHAME MS: ASSISTÊNCIA VITAL EM MICROS

IBM PC, RADIO SHACK, APPLE COMPUTER, EPSON E TODAS AS MARCAS NACIONAIS.

A MS trabalha desde 1971 em assistência especializada em microcomputação que se estende desde check-ups preventivos até a substituição de peças, de unidades periféricas ou do próprio micro durante o tempo em que ele estiver em preparo.

Tenha ao seu lado a melhor assistência técnica em microcomputadores do país.

FAÇA COMO AS GRANDES EMPRESAS: Varig, Petrobrás, Pão de Açúcar, Aços Villares, Philco, etc.

Contrato de manutenção com a MS é garantia de bom funcionamento de seu equipamento.

Solicite nosso representante ou faça-nos uma visita.

MS Assistência Técnica a Microcomputadores.
Rua Dr. Astolfo Araújo, 521 fone: 549-9022
Cep.: 04012 - Pq. Ibirapuera - São Paulo.

A LÓGICA NA PROGRAMAÇÃO

da estrutura **enquanto-fazer** é a estrutura **para-fazer**, que no BASIC corresponde à malha de repetição construída com FOR-TO-STEP e NEXT.

Deve-se observar que os blocos funcionais básicos têm uma só entrada e uma só saída. Caso se programe em BASIC, contudo, esta característica pode não ficar muito clara. Isto se deve ao fato de que o BASIC não é uma linguagem estruturada e, portanto, é preciso simular muitas das estruturas através de instruções IF-THEN e GOTO.

A LÓGICA DA ÁLGEBRA RELACIONAL

Bancos de dados são importantes instrumentos para a implantação de sistemas de informação, não apenas em grandes computadores mas também em micros.

Do modelo ou vista que o usuário tem da estrutura de dados na base de dados, resultam três enfoques gerais: **em redes, hierárquico e relacional**.

O modelo **relacional**, em particular, apresenta maior interesse devido a sua simplicidade. Os arquivos de dados são vistos como tabelas em que cada linha corresponde a um registro de dados. Cada registro, como é usual, engloba diversos campos. No modelo relacional, todavia, estas estruturas de dados têm nomes próprios. A *tabela* ou arquivo é chamada de *relação*, por analogia com o termo correspondente da teoria dos conjuntos, de onde a teoria do modelo relacional derivou. Um *registro* é chamado de *tupla* (de n-tupla).

Por analogia com as operações sobre conjuntos matemáticos, diversas operações foram definidas sobre as relações. Deve-se observar que o resultado de uma operação sobre relações é, sempre, uma nova relação. As principais operações são união; interseção; indiferença; produto cartesiano; projeção; seleção (restrição); junção e divisão.

A operação de *união*, entre as relações A e B do mesmo tipo, é representada por $T \leftarrow A \cup B$, onde T é a relação resultante. Corresponde às operações de *intercalação* ou *inclusão*.

A operação de *interseção*, entre as relações A e B do mesmo tipo, é representada por $T \leftarrow A \cap B$, onde T é a resultante. Corresponde à operação de *extração*.

A *diferença*, entre as relações A e B de mesmo tipo, é representada por $T \leftarrow A - B$. Corresponde à operação de *exclusão*.

A operação *produto cartesiano*, das relações A e B, de tipos diferentes, é representada por $T \leftarrow A \times B$. Corresponde à *concatenação* das tuplas (registros) de ambas as relações A e B, segundo regras similares às da matemática, aplicadas a

RELACIONES:

A:

| COD | NOM | DEP |
|-----|---------|-----|
| 019 | JOÃO | 100 |
| 047 | JOSÉ | 100 |
| 031 | ANTONIO | 200 |

B:

| COD | NOM | DEP |
|-----|-------|-----|
| 005 | MARIA | 300 |
| 047 | JOSÉ | 100 |
| --- | --- | --- |

C:

| NDEP | SIGLA |
|------|-------|
| 100 | PROD |
| 200 | ADM |
| 300 | CONT |

OPERAÇÕES:

UNIÃO

$T \leftarrow A \cup B$

T:

| COD | NOM | DEP |
|-----|---------|-----|
| 049 | JOÃO | 100 |
| 047 | JOSÉ | 100 |
| 031 | ANTONIO | 200 |
| 005 | MARIA | 300 |

INTERSEÇÃO

$T \leftarrow A \cap B$

T:

| COD | NOM | DEP |
|-----|------|-----|
| 047 | JOSÉ | 100 |

DIFERENÇA

$T \leftarrow A - B$

T:

| COD | NOM | DEP |
|-----|---------|-----|
| 019 | JOÃO | 100 |
| 031 | ANTONIO | 200 |

PRODUTO CARTESIANO

$T \leftarrow B \times C$

T:

| COD | NOM | DEP | NDEP | SIGLA |
|-----|-------|-----|------|-------|
| 005 | MARIA | 300 | 100 | PROD |
| 005 | MARIA | 300 | 200 | ADM |
| 005 | MARIA | 300 | 300 | CONT |
| 047 | JOSÉ | 100 | 100 | PROD |
| 047 | JOSÉ | 100 | 200 | ADM |
| 047 | JOSÉ | 100 | 300 | CONT |

PROJEÇÃO

$T \leftarrow A \text{ DEP}$

T:

| DEP |
|-----|
| 100 |
| 200 |

RESTRIÇÃO

$T \leftarrow A \text{ DEP} = 100$

T:

| COD | NOM | DEP |
|-----|------|-----|
| 019 | JOÃO | 100 |
| 047 | JOSÉ | 100 |

JUNÇÃO

$T \leftarrow A \text{ DEP} = NDEP \text{ } C$

T:

| COD | NOM | DEP | NDEP | SIGLA |
|-----|---------|-----|------|-------|
| 019 | JOÃO | 100 | 100 | PROD |
| 047 | JOSÉ | 100 | 100 | PROD |
| 031 | ANTONIO | 200 | 200 | ADM |

Figura 10

itens de dados escolhidos.

A operação de *projecção*, sobre uma relação A, é representada por $T \leftarrow A (X, Y, \dots, Z)$, onde X, Y, ... e Z são atributos da relação. Esta operação corresponde a uma *eliminação de colunas* de uma relação. Restarão apenas as colunas de nomes X, Y, ... e Z, fazendo-se a eliminação também de linhas repetidas, isto é, não são permitidas linhas duplicadas.

A operação de *restrição*, sobre uma relação A, é representada por $T \leftarrow A (X = a, Y = b, \dots, Z = c)$, onde X, Y, ... e Z

são atributos e a, b, ... e c são os valores dos atributos. Esta operação determina a seleção de tuplas (registros) que atendem à condição estabelecida, isto é, possuem como valor dos atributos X, Y, ... e Z os valores a, b, ... e c, respectivamente. Corresponde a uma operação de *extração* ou de *encontrar registros*.

A operação de *divisão*, do conjunto A pelo conjunto B, é representada por $T \leftarrow A (X : Y) B$, onde X é um atributo de A e Y é um atributo de B. Será feita uma *restrição* sobre B com relação a Y.

A seguir, serão relacionadas em A as tuplas que possuem, sob o atributo X, a sequência completa dos valores dos atributos da restrição obtida em B, sob o atributo Y. Corresponde a uma *restrição múltipla*, isto é, com base em um conjunto de valores de um atributo.

A Álgebra Relacional é completa, possuindo todas as operações necessárias

ao processamento de informações. Sua grande vantagem é que não existem dependências, seja com relação aos dados, à estrutura de dados ou a métodos de acesso que são ignorados. Exemplos de algumas das operações da Álgebra Relacional, A, B e C, encontram-se na figura 10.

BIBLIOGRAFIA

— CUNHA PEREIRA Fº, Jorge da, *Perspectivas na tecnologia de banco de dados*, Anais da 2ª Reunião Brasileira de Ciência da Informação (por editar), em microficha, CNPq/IBICT, Rio de Janeiro, MAR/79, 21 pp.

— CUNHA PEREIRA Fº, Jorge da, *Banco de dados, hoje*, Dados e Idéias, vol. 4, nº 4, FEV/MAR/79, pp. 54/63.

— CUNHA PEREIRA Fº, Jorge da, *Os bancos de dados estão mudando?* Anais do XII CNPD, SUCESSU, São Paulo, OUT/79, pp. 327/33.

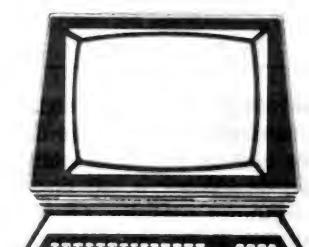
— CUNHA PEREIRA Fº, Jorge da, *Banco de dados: futuro*, Anais do II CRC – Congresso Regional de Computação, SUCESSU-MG, Belo Horizonte, 14-18, ABR/80, pp. 151/65.

— CODD, E. F., *A relational model of data for large shared data banks*. Communications of the ACM, vol. 13, nº 6, JUN/70, pp. 377/87.

Jorge da Cunha Pereira Filho é engenheiro civil formado pela UERJ (1965) e mestre em Ciências em Engenharia de Sistemas e Computação pela COPPE/UFRJ (1975). Desde 1970 é analista de sistemas e tem publicado diversos livros técnicos de sucesso, como o best-seller "BASIC Básico". É ainda responsável pela edição de boletins e coleções da área de informática, e participa ativamente de palestras, seminários e congressos de PD.



CURSOS PARA MICROCOMPUTADORES



BASIC I – BÁSICO BASIC II – AVANÇADO

- Método Próprio de Ensino
- Professores Especializados
- Apostilas Completas de Textos e Exercícios
- 1 Micro para cada 2 alunos
- N° limitado de vagas / turma

São Paulo

— Av. Rouxinol, 201

Campinas

— Rua Cesar Bierrenbach, 171

Jundiaí

— Rua São Francisco Salles, 16

Rio de Janeiro

— Av. N. S. Copacabana, 1417 - loja 313 - Fone 521-1549

— Fone 61-4595

— Fone 8-3608

— Fone 437-7988

BANCOS DE DADOS — Com a popularização do hardware os usuários de micros passaram a acessar grandes bancos de dados. Veja alguns conceitos sobre este assunto

Administração de dados e os micros

Antônio L. Furtado • Daniel A. Menascé

Bancos de dados são hoje reconhecidos como uma das aplicações mais importantes de computadores. São componentes essenciais de sistemas de informação, numa época em que a informação se coloca como um dos bens de produção.

Quando uma empresa adota a abordagem de bancos de dados, automaticamente se compromete a manter um controle centralizado da informação de que dispõe. De início, a própria localização física da informação é centralizada. Gradualmente, as empresas maiores tendem a repartir a informação pelas áreas geográficas onde exercem suas atividades, passando a uma organização de sistemas distribuídos. Mas, mesmo neste caso, o controle da informação permanece centralizado.

Para controlar a informação, cria-se a função do administrador de dados, cujo instrumento fundamental de trabalho são os dicionários de dados, geralmente ligados aos bancos de dados. O administrador de dados deve saber quais informações são disponíveis e onde se encontram, além de disciplinar a criação de novos sistemas de informação através da empresa.

O advento dos microcomputadores veio criar novas e interessantes oportunidades para o uso de bancos de dados, mas também colocou certos problemas. Antes de discutir tais oportunidades e problemas, vamos rever algumas noções de bancos de dados (o leitor já familiarizado com o assunto poderá saltar a próxima seção).

ALGUNS CONCEITOS

Bancos de dados são conjuntos de arquivos interligados de alguma forma. O tipo mais simples de "ligação" consiste na existência em dois ou mais arquivos de valores comparáveis. Considere os dois arquivos abaixo, onde EMP contém informações sobre empregados e DEP informações sobre departamentos.

| EMP | | |
|-------|---------|---------|
| nome | salário | lotação |
| Pedro | 100 | fin |
| Maria | 200 | mat |
| Rui | 100 | mat |
| Laura | 80 | fin |

| DEP | |
|-------|------|
| sigla | sede |
| mat | Rio |
| fin | S.P. |

Note que as colunas lotação, em EMP, e sigla, em DEP, contêm valores da mesma natureza (abreviaturas de nomes de departamentos). Dizemos que os atributos lotação e sigla provêm do mesmo domínio de valores, e são portanto comparáveis. Considere agora as seguintes consultas a esse banco de dados:

1. Em qual departamento Pedro está lotado?
2. Qual a sede do departamento financeiro?
3. Em que cidade Pedro trabalha?

Observe que as duas primeiras consultas não têm nada de especial, e podem ser respondidas percorrendo apenas um arquivo (EMP, para a primeira, e DEP, para a segunda). Já a terceira pergunta é típica de bancos de dados. Temos de procurar a linha (registro) de EMP em que se encontra Pedro, para descobrir em que departamento está lotado, e depois procuramos em DEP a linha desse departamento para finalmente descobrir em que cidade está sediado (entende-se que um empregado trabalha na cidade sede de seu departamento).

Essa maneira simples de visualizar arquivos como tabelas, e de combinar a informação contida em uma com a que existe nas outras através da comparação de valores, é uma das características do chamado modelo de dados relacional. Um modelo de dados consiste de certas estruturas de dados (tabelas, no caso do modelo relacional) que obedecem a certas regras e são manipuladas por certas operações. Uma das operações mais importantes do modelo relacional é a operação de junção, que permite justamente associar informações contidas em duas tabelas através da comparação de valores.

Além do modelo relacional, há dois modelos importantes — o hierárquico e o de redes —, os quais envolvem estruturas de dados mais complexas. Os diversos sistemas para definir e manipular bancos de dados (Sistemas de Gerência de Bancos de Dados — SGBDs) seguem, em geral, um desses modelos, conforme os exemplos abaixo:

- modelo hierárquico — IMS, sistema 2000
- modelo de redes — IDMS, DBMS-10, DMS-1100, IDS-II
- modelo relacional — SQL/DS, QBE, INGRES

Nenhum desses exemplos de SGBD é voltado para microcomputador, mas essa falta será corrigida mais adiante. Antes, gostaríamos de observar que, qualquer que seja o modelo de dados seguido por um SGBD, é útil que o SGBD disponha de mais algumas estruturas auxiliares para tornar o acesso aos dados mais eficiente. Dentre essas estruturas auxiliares destacam-se os índices.

Um índice é como um índice remissivo de um livro. Quando queremos achar onde algum assunto está descrito em um livro, não precisamos folhear o livro todo — podemos procurar no índice. Suponha a seguinte consulta sobre o mesmo banco de dados:

4. Quais empregados estão no nível salarial 100?

A resposta a esta consulta é mais rápida se tivermos um índice como o que mostramos a seguir (é claro que a vantagem dos índices é tanto maior quanto maior for o arquivo sobre o qual está definido, o que não é o caso no nosso pequeno exemplo, dado apenas para ilustrar a ideia):



As setas deste exemplo correspondem aos endereços (localização física) dos registros que contêm cada valor de nível salarial. Note também que, no índice, os níveis salariais estão em ordem e que assim mostram EMP classificado (indiretamente) por nível salarial.

O DESAFIO DOS MICROS

Até há algum tempo se pensava que para manipular bancos de dados seriam necessários equipamentos de grande porte. Hoje existem numerosos Sistemas de Gerência de Bancos de

ASSISTÊNCIA TÉCNICA E VENDAS DE MICROCOMPUTADORES

ATARI

EPSON

GRAFIX

dismac

cce

apple computer

PROLOGICA
microcomputadores

PHILIPS

SUPERBRAIN

DACAROAD

10 FOR I = 1 TO 20
20 PRINT "ESTOU EM APUROS"
30 NEXT I
40 GO TO 10

- VENDAS
- PERIFÉRICOS
- MANUTENÇÃO
- SUPRIMENTOS
- SOFTWARE
- TREINAMENTO

EQUIPAMENTOS ELÉTRICOS LTDA.
RUA LUIZ GOES, 1894
FONES: 276-8988 e 577-8761
TELEX: (011) 37.755 DTRD — SP

Dados (SGBDs) que rodam em micros. Aos poucos, as dificuldades inerentes ao tamanho da memória, capacidade de armazenamento em memória secundária, eficiência dos algoritmos de acesso, uso compartilhado etc. vão sendo vencidas.

A título de ilustração, podemos verificar que hoje em dia já existem microcomputadores com memória principal com capacidade da ordem de 700 Kbytes, e já se estima que, dentro de seis meses, os fabricantes brasileiros de microcomputadores estarão equipando as suas máquinas com discos Winchester cuja capacidade pode variar de 30 a 70 Mbytes por unidade. Estas observações nos mostram que atualmente já é viável pensar no desenvolvimento de sistemas aplicativos complexos baseados em bancos de dados em microcomputadores.

À medida que o volume de dados a ser manipulado cresce, torna-se mais crítica a eficiência dos sistemas de gerência de bancos de dados para micros. É precisamente neste ponto que os sistemas de uso "doméstico" se distinguem dos sistemas de uso profissional. No entanto, os micros colocam um problema: como seu baixo custo estimula o uso no estilo de computação pessoal, usuários individuais começam a criar seus próprios bancos de dados, dificultando o esquema de controle do administrador de dados.

Para que são esses bancos de dados "pessoais"? Às vezes são realmente do interesse restrito de um usuário, como listas de endereços, agenda, controle de correspondência etc. Em outros casos são sumários, periodicamente atualizados, de grandes bancos de dados operacionais da empresa. Esses sumários (arquivos-resumos) são usados por indivíduos de nível gerencial para apoio à tomada de decisão, algumas vezes sendo tratados por pacotes estatísticos e de desenho de gráficos.

Um banco de dados em micro pode estar isolado. Mas também pode estar em ligação permanente com outros bancos de dados, ou por ser o micro conectável como terminal ao equipamento principal da empresa, ou por estar ligado com outros micros em rede local. Esta última modalidade é uma forte tendência no processo de automação de escritório.

A tarefa do administrador de dados se dificulta. A não ser que ele receba apoio da direção, não conseguirá manter controle (nem mesmo conhecimento) da informação disponível na empresa. Além de exercer esse controle, cabe a ele assessorar os usuários que desenvolvem seus bancos de dados em micros, os quais, em geral, nada sabem sobre a abordagem e as técnicas de projeto racional de bancos de dados (tais como análise estruturada, modelos de dados etc.).

O QUE ESTÁ ACONTECENDO

A tecnologia de bancos de dados para micros continua a desenvolver-se, especialmente com o aumento de eficiência no acesso através de índice (frequentemente usando estrutura de árvores平衡adas). Para combinar a eficiência com a facilidade de uso, são adicionadas interfaces amistosas para com o usuário, em estilo fiel ou parecido com o padrão estabelecido pelo modelo relacional.

Os SGBDs relacionais, como o dBASE II, ganham aceitação devido a sua interface humana voltada para o não-especialista em processamento de dados. Infelizmente, sua eficiência pode deixar a desejar quando cresce o tamanho dos bancos de dados. Novos sistemas, como SBD/TS, enfatizam a eficiência no acesso aos dados, utilizando para isso métodos de acesso bastante avançados tais como árvores平衡adas. O modelo de dados do SBD/TS é uma versão generalizada do modelo de redes, onde são permitidos relacionamentos (interligações) 1:1, 1:n, n:1 e n:m. Este sistema está mais voltado para o programador de aplicações que pode desenvolver os seus programas

em uma linguagem de programação de alto nível, tal como PASCAL ou BASIC, na qual os comandos de manipulação de dados estão embutidos. Interfaces amistosas para uso por não-especialistas em processamento de dados serão desenvolvidas.

Uma recente publicação fez análise comparativa dos diversos SGBDs disponíveis no mercado americano, analisando cerca de 33 sistemas. Seus preços variam desde poucas dezenas de dólares até valores próximos a US\$ 6.000. Esta variação ilustra as diferenças em complexidade e poder dos pacotes analisados.

UMA TENDÊNCIA FUTURA

Desde que o Japão anunciou seu projeto de 5ª geração, os esforços na área de Inteligência Artificial atraíram uma considerável atenção. Destacam-se conceitos complementares: bases (ou bancos) de conhecimento e sistemas especialistas. Costuma-se dizer que, assim como na última década a computação evoluiu do processamento de dados para o processamento de informação, agora começamos a evoluir para o processamento de conhecimento. Este último é constituído de fatos e de regras gerais que, aplicadas sobre os fatos através de algum mecanismo de interferência, produzem novos fatos.

Um banco de dados convencional contém apenas fatos, enquanto um banco de conhecimentos contém também regras gerais. Sistemas especialistas com capacidade inferencial podem manipular esses bancos de conhecimentos para executar tarefas complexas, como o diagnóstico médico.

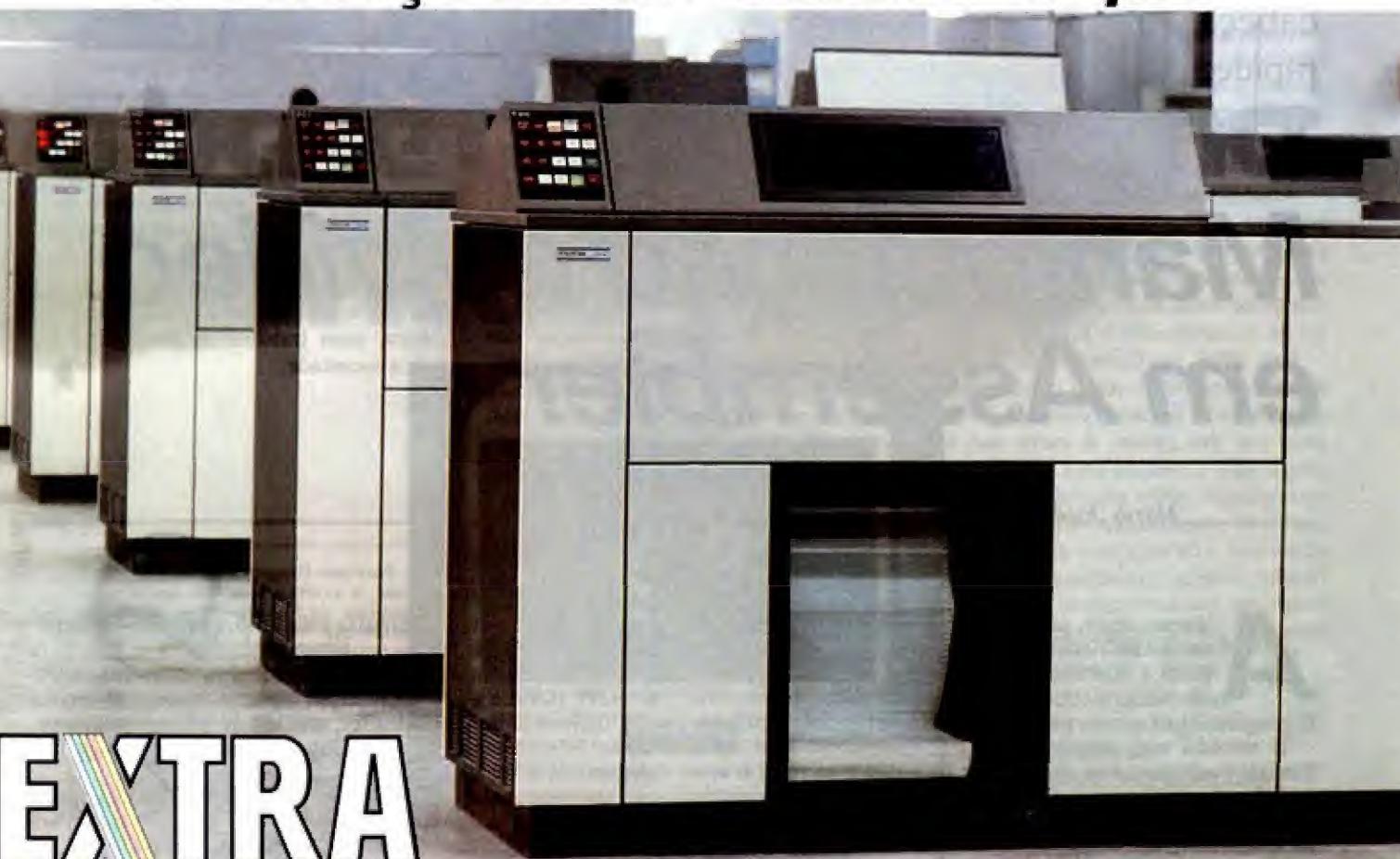
Para construir sistemas especialistas já são disponíveis algumas linguagens voltadas para micros, como o micro-PROLOG. Um projeto em andamento na PUC/RJ visa colocar a linguagem SAFO (de escopo mais geral que PROLOG e também desenvolvida na PUC/RJ) também disponível em micro. Naturalmente, o problema de eficiência quando se adiciona "inteligência" aos bancos de dados se torna mais complexo, mas talvez tenhamos aplicações relativamente grandes implementadas sobre micros em futuro próximo.

BIBLIOGRAFIA

- G. C. Everest - *Comparative survey of database management systems on microcomputers* - relatório técnico MISRC-WP-84-01, do Management Information Systems Research Center, Universidade de Minnesota (1983).
- TECNOSOFT - tecnologia de Software/SCOPUS Tecnologia - *Manual do usuário do SBD/TS*, versão 1.0 (1984).
- C. J. Date - *Database - a primer* - Addison-Wesley (1983).
- A. L. Furtado e C. S. dos Santos - *Organização de bancos de dados* - ed. Campus (1979).
- D. Comer - *The ubiquitous B-Tree* - ACM Computing Surveys, 11, 2 (1979).
- G. W. Gorline (editor) - *Proceedings of the third symposium on small systems* - SIGSMALL Newsletter, 6, 2 (1980).
- K. L. Clark e F. G. McCabe - *Micro-PROLOG: programming in logic* - Prentice-Hall (1984).
- Ashton-Tate - *dBase II assembly-language relational database management system* - Ashton-Tate (1982).

Antônio L. Furtado e Daniel A. Menascé são professores do Departamento de Informática da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Ambos têm o grau de Ph.D. em ciência da computação, o primeiro pela Universidade de Toronto e o segundo pela Universidade da Califórnia em Los Angeles.

Papel autocopiativo Extra Copy. O começo de um trabalho limpo.



EXTRA COPY

Extra Copy é, tecnologicamente, o mais avançado papel autocopiativo produzido no Brasil. A base do Extra Copy é o papel para formulário contínuo Simaform, internacionalmente reconhecido como um dos melhores em seu gênero, fabricado pela IPP. O tipo de revestimento é o grande diferencial que torna Extra Copy sem similar no mercado brasileiro. Ao contrário dos autocopiativos microencapsulados,



Extra Copy é fabricado com revestimento à base de emulsão. A superfície é mais lisa e uniforme e, consequentemente, uma impressão e cópias sem falhas. As bobinas Extra Copy para telex aumentam a qualidade e o desempenho da teleimpressora.

Elá poderá imprimir os telex em até 8 vias. Cópias perfeitas.

Extra Copy é uma revolução no processamento de dados.

Extra Copy aumenta a eficiência da impressora e pelo simples fato de não ter carbono, reduz o trabalho do operador.

Extra Copy é garantia de maior produtividade e economia gerando cópias limpas e seguras em até 8 vias. E uma perfeita adequação aos equipamentos.



INDÚSTRIA DE PAPEL
PIRACICABA S.A.
Vendas e Marketing:
Rua Lucas Obes, 627
Tel. (011) 274-6066
São Paulo SP

Linguagem de máquina não é um bicho de sete cabeças. E ajuda você — e como — a dar mais rapidez a seus programas em BASIC. Experimente só...

Manipulação de vídeo em Assembler

Mário José Bittencourt

Algumas vezes, na tentativa de acelerar seu programa em BASIC, você esbarra nos limites da linguagem e passa a trabalhar em Assembler. O que talvez você não saiba é como apresentar, no vídeo, dados nessa linguagem. É justamente para você que este artigo foi preparado.

O método mais simples disponível nos micros com lógica Sinclair para apresentar um caráter no vídeo é carregar o acumulador do Z-80 com o código do caráter e executar a instrução **RST 16**. Essa instrução equivale em BASIC a **PRINT CHR\$ ACUMULADOR**, ou seja, imprime o caráter desejado. A operação, porém, tem uma restrição: o caráter deve estar no intervalo de 0 a 63 ou de 128 a 191, isto é, sua representação binária deve ter o bit 6 ressetado. Essa restrição existe porque os caracteres fora desses intervalos não são usados pelo TK ou então sua representação no vídeo ocupa mais de um byte, conforme você poderá observar dando uma olhada no manual.

É conveniente que para acompanhar este artigo você tenha em seu micro um programa editor de Assembler, como o monitor publicado na MS nº 23, ou o Micro Bug. Por exemplo, para que seu micro escreva a letra M, execute:

| ENDEREÇO | CONTEÚDO | MNEMÔNICO | DESCRIÇÃO |
|----------|----------|-----------|--------------------------------------|
| 16514 | 62-50 | LD A,50 | :Carrega o caráter 'M' no acumulador |
| 16516 | 215 | RST 16 | :Imprime o caráter |
| 16517 | 201 | RET | :Retorna |

O ponto de entrada dessa rotina e das demais que constam deste artigo é 16514 e os valores estarão todos em decimal.

Se você quiser que um byte com bit 6 setado seja impresso no vídeo, você deverá carregar o acumulador com esse byte e executar **CALL 2379**. Por exemplo, para apresentar a palavra **REM**, execute:

| | | | |
|-------|----------|-----------|---------------------------------|
| 16514 | 62-234 | LD A,234 | :Carrega o acumulador com 'REM' |
| 16516 | 205-75-9 | CALL 2379 | :Imprime o caráter |
| 16519 | 201 | RET | |

(note que 234 = 11101010)

Existe outro método de impressão no vídeo e que tem a vantagem de ser mais rápido, porém só é executável em micros com 16 Kb ou mais de RAM. Ele consiste em apontar com o par **HL** uma região da memória que é usada como buffer do vídeo e então gravar diretamente aí o caráter desejado, desde que

ele respeite a limitação imposta pelo bit 6, conforme foi explicado anteriormente.

O buffer é demarcado pelo conteúdo dos endereços 16396 e 16397 (DFILE) e se organiza da seguinte forma: um carácter 118 indicando início do buffer, seguido de 24 linhas compostas de 33 caracteres: 32 utilizados para texto e um código 118 encerrando a linha.

Essa organização dá ao buffer um total de 793 bytes, dos quais 768 são utilizados para texto e 25 para controle. Para que seja impresso desse modo um M inverso, execute:

| | | | |
|-------|----------|---------------|--------------------------------------|
| 16514 | 42-12-64 | LD HL,(16396) | :HL aponta buffer |
| 16517 | 35 | INC HL | :HL aponta a 1a. coluna da 1a. linha |
| 16518 | 54-178 | LD (HL),178 | :Grava o caráter |
| 16520 | 201 | RET | |

Contudo, esse método não é aplicável em micros com 2 Kb porque o buffer, neste caso, se organiza de modo diferente. Por questão de economia de memória fica reduzido ao código 118, que indica o início do buffer, seguido de 24 códigos 118, indicando o final das linhas. Desse modo, o buffer se expande à medida em que o **RST 16** vai colocando caracteres, economizando assim memória para cálculos e outras tarefas.

Em 2 Kb nosso método de impressão simplesmente apagaria o código 118, que indica final da linha 1 e destruiria o programa da memória.

APRESENTANDO UMA STRING

Vamos recordar o que significa **RST 16**. A instrução imprime um caráter no vídeo de forma similar a um **PRINT CHR\$ ACUMULADOR**. O ponto e vírgula em BASIC significaria para o próximo **PRINT** imprimir logo após o último caráter impresso. É exatamente isso que o **RST 16** faz. Logo, para escrever uma string podemos executar:

| | | | |
|-------|-------|---------|-------------------------------|
| 16514 | 62-50 | LD A,50 | :Carrega o acumulador com 'M' |
| 16516 | 215 | RST 16 | :Imprime o caráter |
| 16517 | 62-38 | LD A,38 | :'A' |
| 16519 | 215 | RST 16 | |
| 16520 | 62-55 | LD A,55 | :'R' |
| 16522 | 215 | RST 16 | |
| 16523 | 62-46 | LD A,46 | :'I' |
| 16525 | 215 | RST 16 | |
| 16526 | 62-52 | LD A,52 | :'O' |
| 16528 | 215 | RST 16 | |
| 16529 | 201 | RET | |

Isso funciona perfeitamente, mas imagine como escrever

uma string com 100 ou 200 caracteres. No caso seria necessário fazer a impressão de modo indireto, executando:

| | | | |
|-------|-------------|-------------|---------------------------------|
| 16514 | 33-141-64 | LD HL,16525 | :HL aponta a string |
| 16517 | 6-5 | LD B,5 | :Prepara contador para 5 letras |
| 16519 | 126 | LD A,(HL) | :Lê o caráter da string |
| 16520 | 35 | INC HL | :HL aponta o próximo caráter |
| 16521 | 215 | RST 16 | |
| 16522 | 16-251 | DJN2 | :Repete 5 vezes |
| 16524 | 201 | RET | |
| 16525 | 50-38-55-46 | | :Mensagem 'MARIO' |
| 16529 | 52 | | |

Para facilitar, os micros trazem em sua ROM algumas rotinas que visam facilitar a impressão de uma string. Apontando com **DE** uma string, definindo em **BC** seu comprimento e executando **CALL 2923**, a string será impressa no vídeo. Como essa rotina se utiliza da instrução **RST 16**, ela contorna qualquer problema que possa surgir quanto à impressão de um caráter com o bit 6 setado ou ressetado.

Você também dispõe em Assembler do comando **PRINT AT**, do BASIC, acessível do seguinte modo: define-se em **B** a linha, em **C** a coluna e executa-se **CALL 2293**, que equivale a **PRINT AT B, C; .** Veja então como se escreve no meio do vídeo 'ALO MAMAE. EU JA SEI ESCREVER EM ASSEMBLER NO TK':

| | | | |
|-------|-------------|-------------|-------------------------------|
| 16514 | 1-0-10 | LD BC,2560 | :B=10 e C=0 |
| 16517 | 205-245-8 | CALL 2293 | :PRINT AT B,C; |
| 16520 | 17-146-64 | LD DE,16530 | :DE aponta a string |
| 16523 | 1-47-0 | LD BC,47 | :BC contém o comprimento |
| 16526 | 205-107-11 | CALL 2923 | :Imprime a string |
| 16529 | 201 | RET | |
| 16530 | 38-49-52-0 | | :ALO MAMAE.EU JA SEI ESCREVER |
| 16534 | 50-38-50-38 | | EM ASSEMBLER NO TK' |
| 16538 | 42-27-42-58 | | |
| 16542 | 0-47-38-0 | | |
| 16546 | 56-42-46-0 | | |
| 16550 | 42-56-40-55 | | |
| 16554 | 42-59-42-55 | | |
| 16558 | 0-42-50-0 | | |
| 16562 | 38-56-56-42 | | |
| 16566 | 50-39-49-42 | | |
| 16570 | 55-0-51-52- | | |
| 16574 | 0-57-48 | | |

Como você observou, essa rotina não separa sílabas, logo você deverá reformar a string, de modo que a frase surja perfeitamente legível no vídeo.

As rotinas de **PLOT** e **UNPLOT** também são acessíveis em Assembler. Basta colocar em **B** a abcissa e em **C** a ordenada do ponto a ser plotado (ou unplotado) e executar **CALL 2994**. Para a rotina identificar se a opção é **PLOT** ou **UNPLOT**, você deverá especificar no endereço 16432 (SXEN) o valor 100 para **PLOT** e 200 para **UNPLOT**. Para plotar o ponto (21,31), execute:

| | | | |
|-------|------------|-------------|------------------|
| 16514 | 33-48-64 | LD HL,16432 | :HL aponta SXEN |
| 16517 | 54-100 | LD (HL),100 | :Especifica PLOT |
| 16519 | 1-31-21 | LD BC,5407 | :B=21 e C=31 |
| 16522 | 205-178-11 | CALL 2994 | :PLOT B,C |
| 16525 | 201 | RET | |

Caso você necessite, a rotina de **CLS** está no endereço 2602 e **SCROLL** no 3086. O cursor que aponta a posição do próximo **RST 16** é o mesmo do **PRINT** para todas as rotinas da ROM que manipulem o vídeo. Ele está guardado nos endereços 16398 e 16399 (POSPR).

Lembre-se que as rotinas utilizadas até aqui alteram todos os registradores e por isso é conveniente que você, antes de chamá-las, salve-as por **PUSH** se contiverem um dado importante, para depois restaurá-las por **POP**. Se o seu TK tem 16 Kb ou mais, você dispõe de algumas outras rotinas de impressão que são mais rápidas do que as descritas anteriormente.

Por analogia ao método anterior, podemos escrever uma string no buffer do vídeo diretamente, endereçando os códigos seqüencialmente:

| | | | |
|-------|--------------|---------------|-----------------------------|
| 16514 | 33-151-64 | LD HL,16535 | :HL aponta string |
| 16517 | 237-91-12-64 | LD DE,(16396) | |
| 16521 | 19 | INC DE | |
| 16522 | 1-14-0 | LD BC,14 | |
| 16525 | 126 | LD A,(HL) | :Lê o caráter da string |
| 16526 | 18 | LD (DE),A | :Grava o caráter no buffer |
| 16527 | 19 | INC DE | |
| 16528 | 35 | INC HL | :Acerta apontador do buffer |
| 16529 | 11 | DEC BC | :Acerta apontador de string |
| 16530 | 120 | LD A,B | :Decrementa contador |
| 16531 | 177 | OR C | :Testa se contador=0 |
| 16532 | 32-247 | RET | :Se não, repete |
| 16534 | 201 | JR NZ,247 | |
| 16535 | 50-46-40-55 | | |
| 16539 | 52-0-56-46- | | |
| 16543 | 56-57-42-50 | | |
| 16547 | 38-56 | | |

Porém, o Z-80 tem uma instrução que executa automaticamente a transferência de um byte apontado por **HL** para o byte apontado por **DE** e ainda incrementa os apontadores e decremente o contador: **LDI**. Observe o mesmo programa modificado:

| | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 16514 | 33-148-64 | LD HL,16532 | |

<tbl_r cells="4" ix="1" maxcspan="1" maxrspan="

Fuja... enquanto é tempo!

Sergio Orioli Parreira

Este jogo foi desenvolvido para computadores da linha TRS-80 e com ele você poderá testar como andam seus reflexos e sua coordenação motora.

Funciona da seguinte maneira: você controla um traço e o computador outro, sendo que o seu traço não poderá se chocar consigo mesmo, nem com o do computador e nem com as barras de limite. Se você conseguir desviá-lo até o término do tempo, ganha o jogo.

Você pode escolher entre dois níveis (fácil e avançado). Para movimentar seu traço use as teclas (Q) para subir, (A) para baixar, (<) para a esquerda e (>) para a direita.

Observação: para eventuais adaptações, sugerimos a leitura do artigo *BASIC, três faces da mesma linguagem*, de Orson Voerckel Galvão, publicado em *MICRO SISTEMAS* números 19 e 20.

Sergio Orioli Parreira tem 13 anos, cursa a sétima série do primeiro grau e tem um DGT-100 desde agosto de 1983.

Fuga

```

1'--:fuga:-- Programa de Sergio Orioli Parreira
Rio de Janeiro, 23 de janeiro de 1984
5 CLS: IF C%>0 THEN 130 ELSE PRINT@160,"fuga";@224,STRINGS(4,191
);@348,"escolha o nível";@404,"1) FÁCIL";@470,"2) AVANÇADO";: X% = RND(127): Y% = RND(30): Z% = RND(127): BX = RND(35)
10 A$ = INKEY$: IF A$ = "" THEN 10 ELSE IF A$ <> "1" AND A$ <> "2" THEN
10 ELSE LX = VAL(A$)
15 V% = 500/LX: CLS: FOR IZ = 0 TO 127: SET(IZ, 0): SET(IZ, 40): NEXT:
FOR IZ = 0 TO 40: SET(0, IZ): SET(127, IZ): NEXT: PRINT@896, "TEMPO":
";
20 A$ = INKEY$: IF A$ = "Q" OR A$ = "q" THEN FX = 2 ELSE IF A$ = "A" OR A$ = "a" THEN FX = 1 ELSE IF A$ = "," THEN FX = 3 ELSE IF A$ = ";" THEN FX = 4
25 ON FX GOTO 30, 35, 40, 45
30 Y% = YZ - 1: GOTO 50
35 Y% = YZ - 1: GOTO 50
40 X% = XX - 1: GOTO 50
45 XX = XX + 1
50 IF POINT (XX, YZ) = -1 THEN CLS: PRINT@329, CHR$(23); "VOCÊ BATEU !": GOTO 120 ELSE SET(XX, YZ) = 1: GOTO 120 ELSE SET(XX, YZ) = 0: ON A% GOTO 60, 65
      
```

Estrutura do programa

Linhas

- 5 - 10 - Valor das variáveis; escolha de níveis; perímetro da tela.
- 20 - Entrada de movimentos do jogador.
- 25 - 45 - Rotina de movimentos do jogador.
- 50 - Verifica se o traço do jogador se chocou contra ele mesmo; caso negativo, seta o movimento do jogador na tela.
- 55 - 100 - Rotina de movimento do computador.
- 105 - Decrementa o tempo e testa o choque do traço do jogador com o do computador.
- 110 - Seta o movimento do computador na tela.
- 115 - Mensagem do vencedor.
- 120 - Mensagem do perdedor.
- 125 - Qualquer tecla pressionada produz um novo jogo.
- 130 - 140 - Instruções. Observação: a linha 130 ultrapassa os

255 caracteres que uma linha pode ter, portanto, para introduzi-la, proceda da seguinte forma: entre com a linha 130 até os dois pontos; tecle RETURN ou ENTER, dependendo do equipamento; tecle EDIT 130; pressione X e vá introduzindo a linha normalmente.

Variáveis

- V% - Variável de tempo.
- X% - Y% - Coordenadas do seu ponto na tela.
- Z% - B% - Coordenadas do ponto do computador na tela.
- I% - Variável de loop.
- A\$ - Variável de entrada de movimento do jogador.
- FX - Número da rotina de movimento do jogador.
- A% - Número da rotina de movimento do computador.

SINTA NOS DEDOS ESTA CONQUISTA DIGIPLEX



DIGITUS

Rua Gávea, 150 - Tel: (031) 332-8300
30.000 - Belo Horizonte - Telex 031-3352
Rua Barata Ribeiro, 391 - s/n
Tel: (011) 257-2960 - Rio de Janeiro

Para pequenas e médias empresas, a DIGITUS lança o DIGIPLEX. Um módulo capaz de formar uma rede local de multi-usuários, que além de proporcionar o dinamismo de um CPD também simplificará o gerenciamento de sua empresa.

Com vários terminais executando programas específicos, a implantação do DIGIPLEX proporcionará a sua empresa um aumento da produtividade e qualidade, já que a interligação on line dos terminais permitirá que se trabalhe com dados e informações atualizadas.

Ligados ao DIGIPLEX poderão estar até 16 terminais inteligentes, fazendo a contabilidade, controle de estoque, vendas e produção, malas diretas, estatísticas ou seja, atendendo a todas as necessidades de sua empresa.

Revendedores: Aracaju (079) 224.7776 223.1310 Baumeri (011) 421.5211 Brasília (061) 242.6344 248.5359 273.2128 229.4534 Belém (091) 225.4000 Belo Horizonte (031) 223.6947 222.7889 334.2822 344.5506 225.3305 225.6239 Campinas (0192) 32.6322 Curitiba (041) 232.1750 243.1731 Divinópolis (037) 221.9800 Fortaleza (085) 227.5878 224.4235 224.3923 224.4691 226.4922 Floripa (0482) 23.1039 Fez do Iguaçu (0455) 72.1418 Goiânia (062) 223.1165 João Pessoa (083) 221.6743 Juiz de Fora (032) 213.2494 Londrina (0432) 23.7110 Macapá (082) 223.3979 Montes Claros (038) 221.2599 Nitró (021) 710.2780 Novo Hamburgo (051) 293.1024 Ouro Preto (031) 551.3013 Poços de Caldas (035) 721.5810 Porto Alegre (051) 26.1988 334.0660 21.4189 25.0007 26.1900 Recife (081) 326.9318 221.4995 326.9969 Ribeirão Preto (016) 636.0586 Rio de Janeiro (021) 252.9420 262.2661 292.0033 267.1093 252.8191 541.2345 268.7480 221.8282 288.2650 253.3395 257.4398 222.4515 263.1241 295.8194 247.7842 322.1960 316.4966 551.8942 Salvador (071) 242.9394 241.6189 Santa Maria (055) 221.9588 São Paulo (011) 280.2322 815.0099 533.2111 231.3922 258.4411 222.1511 853.9288 Tebas (012) 32.8807 Vitória (027) 223.5147 223.5610

Algarismos romanos

Antonio Sá Fernandes Palmeira

Os antigos romanos tinham uma forma toda especial de representar os números e, ao que tudo indica, sua matemática era bastante elementar, pois desconheciam o zero. Não existe uma utilidade matemática para essa forma de representação, no entanto, os algarismos romanos são muito usados como alternativa para fins de numeração de páginas, capítulos, etc., e na escola primária o seu ensino é obrigatório. Assim, este programa foi elaborado para micros da linha Sinclair com o objetivo de auxiliar o aprendizado desses algarismos.

O programa é composto de dois módulos: Arábicos → Romanos e Romanos → Arábicos. No primeiro módulo, o programa solicita um número em algarismos arábicos e fornece sua representação em romanos. O número deverá ser inteiro, pois não há frações em algarismos romanos, e menor que 3999, já que a representação em romanos de números a partir de 4000 é feita com um traço em cima indicando que o número deve ser multiplicado por mil. Este detalhe não foi implementado no programa. No segundo bloco, o usuário deverá fornecer um número em romanos, a seguir, o programa testará a validade desse dado, pelas regras dos algarismos romanos, indicando como ERRADO, caso haja qualquer erro de sintaxe, do contrário fornecerá o número em arábico correspondente.

Desse modo, se o usuário pressionar a tecla R, o R da palavra ROMANOS da tela inicial ficará inverso, indicando que o programa encontra-se no modo ROMANOS. Se digitarmos IL, querendo representar o número 49, o programa indicará ERRO e pedirá OUTRO? (S/N), sendo que a resposta N fará com que se volte ao menu de opções. Teclando A, da palavra Arábicos, o programa pedirá este modo de algarismos. Assim, se digitarmos 49 será indicada a resposta correta: XLIX.

A rotina de Arábicos para Romanos, propostadamente colocada numa sub-rotina (linha 1000), é facilmente transportada para outras lógicas e poderá ser útil para numerar páginas de um relatório, por exemplo. Para sua utilização, o número em arábicos entrará na cadeia N\$, enquanto os romanos serão fornecidos em R\$. A linha 1080 poderá ser traduzida para outras lógicas, como uma instrução ON...GOSUB. Experimente fazer:

```

5000 FOR Z=1 TO 3999
5010 LET N$=STR$ Z
5020 GOSUB 1000
5030 PRINT AT 0,0;""
5040 PRINT AT 0,0;R$
5050 NEXT Z

```

Comando RUN 5000, aparecerá impresso, no canto superior esquerdo do vídeo, um contador em algarismos romanos. Na

elaboração do programa, não houve uma preocupação com uma possível economia de memória, mas poderá ser estudada uma otimização com bons resultados.

```

10 CLS
20 PRINT "CALCULUS INFORMATICA
LTDA", "SAO LUIS-MA"
30 PRINT "-----"
40 PRINT "ALGARISMOS ROMANOS"
50 PRINT AT 7,0; "TECLE :"; AT 9
,0; "(A)RABICOS <-> (R)OMANOS"; AT
11,0; "(F)INALIZAR"
60 IF INKEY$="R" THEN GOTO 150
70 IF INKEY$="F" THEN STOP
80 IF INKEY$<>"A" THEN GOTO 60
85 PRINT AT 9,1;"@"
90 PRINT AT 11,0; ""
<->
150 PRINT AT 21,0;"ARABICOS"
151 INPUT N$.
152 PRINT AT 11,0;N$
153 FOR N=1 TO LEN N$
154 IF N$(N)<="9" AND N$(N)>="0"
" THEN GOTO 220
155 PRINT AT 11,16;"NAO E ARABI
CO"
156 LET R$=""
157 GOTO 280
158 NEXT N
159 IF VAL N$<4000 THEN GOTO 26
0
160 PRINT AT 1+,16;"NUMERO > 39
99"
161 GOTO 280
162 GOSUB 1000
163 PRINT AT 11,16;R$
164 PRINT AT 21,0;"OUTRO ? (S/N)
"
165 LET C$=INKEY$
166 IF C$="N" THEN RUN
167 IF C$<>"S" THEN GOTO 290
168 GOTO 90
169 PRINT AT 9,1;"@"
170 REM ARABICOS --> ROMANOS
171 LET R$=""
172 REM LOOP NA CADEIA DE ARABI
COS
173 FOR I=LEN N$ TO 1 STEP -1
174 LET C$=R$(I)
175 IF C$<>"I" THEN GOTO 2190
176 IF R$="L" OR R$="C" OR R$="D"
OR R$="M" THEN GOTO 2600
177 LET C=1
178 IF R$="V" OR R$="X" THEN LE
T C=-1
179 GOTO 2450
180 IF C$<>"V" THEN GOTO 2230
181 IF R$<>"" THEN IF R$<>"I" T
HEN GOTO 2600
182 LET C=5
183 GOTO 2450
184 IF C$<>"X" THEN GOTO 2290
185 IF R$="M" OR R$="D" THEN GO
TO 2600
186 LET C=10
187 IF R$="L" OR R$="C" THEN LE
T C=-10
188 GOTO 2450
189 IF C$<>"L" THEN GOTO 2330
190 IF A$<>"" THEN IF A$<>"I" T
HEN IF A$<>"U" THEN IF A$<>"X" T
HEN GOTO 2600
191 LET C=50
192 GOTO 2450
193 IF C$<>"C" THEN GOTO 2360
194 LET C=100
195 IF R$="D" OR R$="M" THEN LE
T C=-100

```

```

196 GOSUB 1130+40*(LEN N$-I)
197 GOSUB 1300
198 NEXT I
199 RETURN
200 LET A$="I"
201 LET B$="V"
202 LET C$="X"
203 RETURN
204 LET D$="X"
205 LET E$="L"
206 LET F$="C"
207 LET G$="D"
208 LET H$="M"
209 RETURN
210 LET I$="M"
211 LET J$="I"
212 LET K$=""
213 LET L$=""
214 RETURN
215 REM * FORMACAO DA CADEIA *
216 REM *DE ALGARISMOS ROMANOS*
217 IF A=1 THEN LET R$=A$+R$+
218 IF A=2 THEN LET R$=A$+R$+R$+
219 IF A=3 THEN LET R$=A$+R$+R$+R$+
220 IF A=4 THEN LET R$=A$+B$+R$+
221 IF A=5 THEN LET R$=B$+R$+
222 IF A=6 THEN LET R$=B$+A$+R$+
223 IF A=7 THEN LET R$=B$+A$+R$+R$+
224 IF A=8 THEN LET R$=B$+A$+R$+R$+
225 IF A=9 THEN LET R$=A$+C$+R$+
226 RETURN
227 REM ROMANOS --> ARABICOS
228 PRINT AT 9,17;"@"
229 PRINT AT 11,0; ""
<->
230 PRINT AT 21,0;"ROMANOS"
231 INPUT R$
232 PRINT AT 11,16;R$
233 LET NC=0
234 LET A$=""
235 LET A=0
236 REM LOOP NA CADEIA DE ROMAN
OS
237 FOR I=LEN R$ TO 1 STEP -1
238 LET C$=R$(I)
239 IF C$<>"I" THEN GOTO 2190
240 IF R$="L" OR R$="C" OR R$="D"
OR R$="M" THEN GOTO 2600
241 LET C=1
242 IF A$="V" OR A$="X" THEN LE
T C=-1
243 GOTO 2450
244 IF C$<>"V" THEN GOTO 2230
245 IF R$<>"" THEN IF R$<>"I" T
HEN GOTO 2600
246 LET C=5
247 GOTO 2450
248 IF C$<>"X" THEN GOTO 2290
249 IF R$="M" OR R$="D" THEN GO
TO 2600
250 LET C=10
251 IF R$="L" OR R$="C" THEN LE
T C=-10
252 GOTO 2450
253 IF C$<>"L" THEN GOTO 2330
254 IF A$<>"" THEN IF A$<>"U" T
HEN IF A$<>"X" THEN GOTO 2600
255 LET C=50
256 GOTO 2450
257 IF C$<>"C" THEN GOTO 2360
258 LET C=100
259 IF R$="D" OR R$="M" THEN LE
T C=-100
260 PRINT AT 11,0;A
261 PRINT AT 21,0;"OUTRO? (S/N)
"
262 LET C$=INKEY$
263 IF C$="N" THEN RUN
264 IF C$<>"S" THEN GOTO 2530
265 GOTO 1500
266 PRINT AT 11,0;"ERRADO"
267 GOTO 2520
268 SAVE "ROMANOS"
269 RUN

```

```

270 GOTO 2450
271 IF C$<>"D" THEN GOTO 2420
272 IF R$="D" OR A$="M" THEN GO
TO 2600
273 LET C=500
274 GOTO 2450
275 IF C$<>"M" THEN GOTO 2600
276 LET C=1000
277 IF C<0 THEN IF A>=ABS (5*C)
-C THEN IF A$="V" OR A$="L" OR A
$="D" THEN GOTO 2600
278 IF (C$="V" OR C$="L" OR C$=
"D") AND R$=C-C/5 THEN GOTO 2600
279 IF C<0 THEN IF A>=ABS (10*C)
-C THEN IF A$="X" OR A$="C" OR
A$="M" THEN GOTO 2600
280 IF C>0 THEN IF C$=A$ THEN I
F D>3*C THEN GOTO 2600
281 LET A=A+C
282 LET NC=NC+1
283 IF NC=4 THEN GOTO 2600
284 LET A$=C$.
285 NEXT I
286 PRINT AT 11,0;A
287 PRINT AT 21,0;"OUTRO? (S/N)
"
288 LET C$=INKEY$
289 IF C$="N" THEN RUN
290 IF C$<>"S" THEN GOTO 2530
291 GOTO 1500
292 PRINT AT 11,0;"ERRADO"
293 GOTO 2520
300 SAVE "ROMANOS"
301 RUN

```

Algarismos Romanos

CIBERLINE SOFTWARE
apresenta novas fitas com desafios emocionantes para você!

PARA EQUIPAMENTOS COM LÓGICA SINCLAIR

1. VALKIRIE
Jogue Valkiria e parte em busca de dez castelos perdidos (Exclusividade Cibeline por Divino C. R. Leitão).
2. MERCADOR DOS SETE MARES
No século XIX você percorre o mundo a bordo de seu navio, em busca de bona negociação. E mais... CORRIDA MALUCA e PINBALL (Exclusividade Cibeline por Divino C. R. Leitão) e COMBOIO ESPACIAL (Exclusividade Cibeline por Divino C. R. Leitão).

4. DEFENSOR 3D
Livre nosso planeta de uma invasão alienígena. Fantásticas simulações tri-dimensionais. E mais... QBERT (Exclusividade Cibeline por Divino C. R. Leitão) e ASSALTO (Exclusividade Cibeline por Magal).

5. ROT I - PLUS
• S.O.G. Sistema rotativo, com linguagem gráfica infinitas opções de uso. Totalmente em código de máquina. Exclusividade Cibeline por Magal.

6. AP.LIC!
• COMP.CALC Rápido, eficiente e totalmente em código de máquina. A melhor versão do já famoso Visi-Calc.
• COMP.ARO Programa gerador de arquivos. Totalmente em código de máquina. Modelos lógicos e as ações pelo campo que quiser.
• COMP.TEXTO De fato manipulação totalmente em código de máquina.

PARA EQUIPAMENTOS COM LÓGICA TRS-80

1. SIMULADOR DE VÔO
Totalmente gráfico e acompanhado de livro de instruções, com dicas, tabelas, etc. E mais... PINTOR MALUCO e DESAFIO DA GALINHA.

2. XADREZ
O mais tradicional dos jogos, reeditado em novo e brilhante versão. E mais... PATRULHA ARMADA e PÂNICO (totalmente sonorizados).

3. JVA MICROCOMPUTADORES LTDA
Distribuição e Informações Rio de Janeiro, RJ 20266-6000
P. 202-6608
F. 202-6700

Super tela

Luis Carlos Moreno

O programa apresentado neste artigo foi elaborado a partir de programas já existentes em micros da linha Apple. Trata-se de um programa relativo a controle de tela, onde a característica principal é o chamado coeficiente angular de uma reta (M), conhecido em geometria analítica. A partir deste, limitou-se uma área a qual deve ser formada, no mínimo, por três pontos não colineares. O funcionamento do programa baseia-se na movimentação do cursor feita pelo método normal, ou seja, com o uso do endereço 14420 consegue-se uma movimentação ampla do cursor e o uso de 4 teclas, a saber: "1", "2", "ENTER", "ESPAÇO" (b).

Os três pontos para definição da área são dados pelas letras "A", "B" e "C", na seqüência. As teclas têm as seguintes características: "1" — posiciona o primeiro ponto da reta, ou seja, é o primeiro ponto guardado e fixado na tela, que desenharia a reta; "2" — posiciona o segundo ponto da reta e traça a reta entre o primeiro ponto e este; "A" — armazena o primeiro ponto da região a ser pintada; "B" — armazena o segundo ponto da região a ser pintada; "C" — armazena o terceiro ponto a ser pintado e, logo em seguida, pinta a região definida pelos

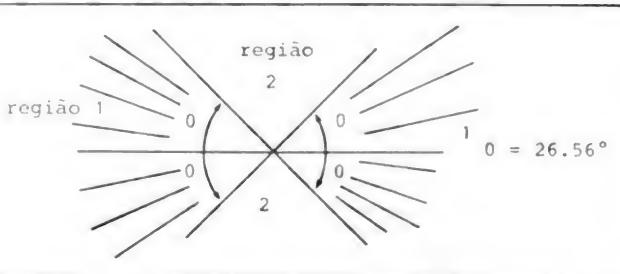


Figura 1

pontos; "ESPAÇO" (b) — há uma inversão no sistema, ao invés de ser colocado um comando **SET**, coloca-se um comando **RESET** e o processo se fará da mesma forma; "ENTER" — volta à posição original, isto é, usa-se o comando **SET**.

MÉTODO USADO NA PROGRAMAÇÃO

Para a reta foi usado o sistema normal de uma equação de reta, onde determinou-se a equação a partir dos pontos obtidos em "1" e "2". A única diferença é o contorno — elaborado quanto à descontinuidade da tela. Para isso formaram-se duas regiões distintas com seus respectivos coeficientes angulares (figura 1).

Para pintar a área foram determinados os valores **XA**, **XE**, **YA**, **YE** característicos dos três pontos "A", "B" e "C" obtidos pelas coordenadas (X,Y), determinando-se os coeficientes relativos às três retas **Mab**, **Mbc** e **Mca**. Foi fixado um ponto **XE** e variou-se outro ponto desde **YE** a **YA**, determinando-se, então, o coeficiente angular **M'**. Comparou-se **M'** com os coeficientes **Mab** e **Mca** de modo a preencher a área pré-estabelecida, percebendo que a variação foi entre **XE** — **XB**. Para a região contida entre **XB** e **XA** usa-se o mesmo método, porém devemos fixar **XA**, determinando-se **M'** e comparando-se com **Mbc** e **Mca**. (Figura 2)

Devemos observar que o programa não limita-se apenas ao que foi demonstrado, podendo incluir casos particulares como **XB** = **XE**, **XB** = **XA** etc. Observe que **A** = (**XA**, **YA**); **B** = (**XB**, **YB**) e **C** = (**XC**, **YC**).

Luis Carlos Moreno está cursando o 5º ano de engenharia elétrica na Escola de Engenharia Mauá, em São Paulo.

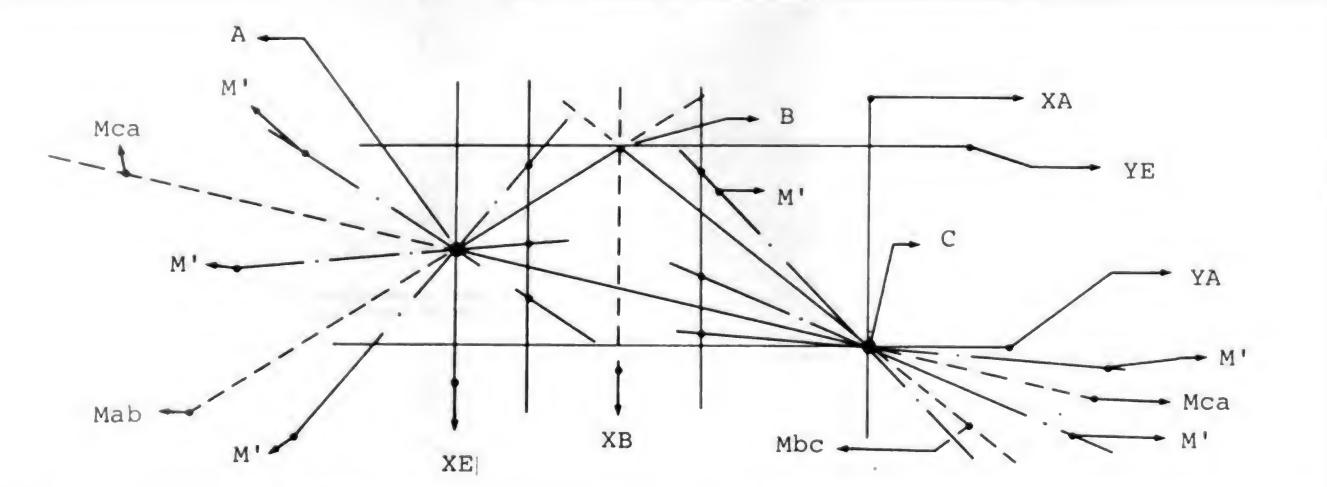


Figura 2

```

5 **** SUPER TELA ****
7 LUIS CARLOS MORENO
8 SAO PAULO - CAPITAL - 19/7/1984
10 CLEAR 200
20 DIM A(5)
30 ON ERROR GOTO 8000
50 CLS:SD=0:DL=47:GOTO 2000
100 ' EQUACAO DA RETA
120 IF X1=X2, 250
130 M=(Y1-Y2)/(X2-X1):M=ABS(M)
135 IF M>.5, 250 ELSE 140
140 IF X1-X2 < 0, T=X1:H=X2:GOTO 150 ELSE T=X2:H=X1
150 FOR G=1 TO ABS(H)
160 YC=(X2*Y1-X1*Y2)-G*(Y1-Y2):YC=YC/(X2-X1)
170 IF C=0,SET(G,YC) ELSE RESET(G,YC)
180 NEXT G
200 GOTO 480
250 IF Y1(Y2,T=Y1:G=Y2 ELSE IF Y1>Y2, T=Y2:G=Y1 ELSE T=Y1:G=Y2
260 FOR O=1 TO G
270 XC=(X2*Y1-X1*Y2)-0*(X2-X1):XC=XC/(Y1-Y2)
280 IF C=0, SET(XC,0) ELSE RESET(XC,0)
290 NEXT O
400 ' COLOCACAO DOS PONTOS NA TELA
480 SET(SD,DL)
485 PRINT@47,"P2(";@55,",";@60,")";
490 K=PEEK(14420)
495 PRINT@50,SD@56,47-DL;
500 IF K=8 L=1:GOSUB 700:GOTO 490
510 IF K=16 L=1:GOSUB 700:GOTO 490
520 IF K=32 S=1:GOSUB 900:GOTO 490
530 IF K=64 S=1:GOSUB 900:GOTO 490
535 IF K=128,6000
537 IF K=2,3600
538 IF K=4,3600
540 IF T=KEY$ IF A$="A",GOSUB 7000
550 IF A$="B",GOSUB 7100
560 IF A$="C",GOSUB 7200
570 IF K=1,CO=0
580 GOTO 490
700 DL=DL+1:IF DL>4, DL=47 ELSE IF DL>47, DL=4 ELSE IF CO=2,3500 E
LSE 3000
900 SD=SD+S:IF SD<0,SD=127 ELSE IF SD>127,SD=0:PRINT@51," ";
ELSE IF CO=2,3500ELSE 3000
1000 GOTO 490
2000 CLS:FOR I=0 TO 127:SET(I,3):NEXT
2010 GOTO 480
3000 IF POINT(SD,DL)=3550
3500 RESET(U,0):U=SD:0=DL:SET(SD,DL):RETURN
3550 RESET(U,0):SET(SD,DL):U=127:0=0:RETURN
3600 IF K=2,SET(SD,DL):X1=SD:Y1=DL:U=127:0=0:PRINT@6," ";@1,"P
8000 PRINT@24,"MESMO PONTO !!";FOR I=1 TO 300:NEXT:PRINT@24
";:RESUME 490

```

Super tela

NUNCA É TARDE PARA LER Micro Sistemas

Se você
não adquiriu
MICRO
SISTEMAS
na data certa,
nós lhe damos
uma segunda
chance!

Somente
a partir do n.º 13
promoção: 50% do
preço de capa

• Seu pedido pode ser feito
por carta, indicando
quais os números
atrasados que você quer.

• Acrescente a este um cheque
cruzado, nominal à ATI
Editora Ltda., no valor
correspondente ao seu
pedido.

• E não se esqueça de incluir
o seu endereço para
que nós possamos
fazer a remessa.



Endereços:
Rua Oliveira Dias, 153 — Jardim Paulista — São Paulo/SP.
— CEP 01433 — Tel.: (011) 853-3800, 853-7758 e 881-5668.

Av. Presidente Wilson, 165 — grupo 1210 — Centro — Rio
de Janeiro/RJ — CEP 20030 — Tel.: (021) 262-5259, 262-
6437 e 262-3006.

AGORA É MAIS FÁCIL ASSINAR

Para sua maior comodidade,
a ATI Editora Ltda.
coloca à sua disposição
os seguintes endereços
de seus representantes autorizados:

Micro Sistemas

RIO DE JANEIRO
ATI Editora Ltda.
Av. Presidente Wilson, 165 — GR. 1210
CEP 20030 — Tel.: (021) 262-5259

SÃO PAULO
ATI Editora Ltda.
Rua Oliveira Dias, 153
CEP 01433 — Tel.: (011) 853-3800
853-7758

RECIFE
Monte Sílo Distr. Nordeste Ltda.
Rua Almeida Cunha, 65
CEP 50000 — Tel.: (081) 222-1699

GOIÂNIA
Tiago Motta Araújo
Rua 6, nº 310 — CEP 74000

BELO HORIZONTE
Profissional Com. Rep. Editoriais Ltda.
Rua Guajajaras, 410 — Cj. 305
CEP 30000 — Tel.: (031) 222-8679

PORTO ALEGRE
Aurora Assessoria Empresarial Ltda.
Rua Uruguai, 35 — sala 622
CEP 90000 — Tel.: (0512) 26-0839



ATI

ATI

Mire certo e... GOLF!

Silvio Cavalcanti de Araújo

Este jogo é extremamente simples, mas muito interessante. Nele, o jogador terá que acertar o maior número possível das dez tacadas a que tem direito, em cada grupo de jogadas. Para isso, ele terá que fornecer a força da sua tacada, que varia de 0 a 62. Essa força, nada mais é do que a quantidade de espaços que a bola (o) deverá percorrer para cair no buraco. Se a força for maior ou menor do que a necessária, a bola não cairá e o jogador perderá a tacada.

A pista de jogo é formada pelo caráter 191. O buraco é aleatório e

fornecido por RND de 62.

Se o jogador quiser saber previamente o número do buraco, deve inserir a linha: 61 PRINT 16, "B = "B

Silvio Cavalcanti de Araújo tem 15 anos e está cursando a 1ª série do 2º grau no Colégio Salesiano, em Recife. Ele é possuidor de um DGT-100, onde desenvolve seus programas.

Golf

```

1 GOTO 200
5 I=0
7 I=I+1
8 IF I=11 THEN 380
10 CLS
15 PRINT@896,"o"
20 FOR X=16320 TO 16383:POKE X,191:NEXT
30 B=RND(62)
40 S=B+16320
50 POKE S,32
60 PRINT@1,"QUAL A FORCA"
62 PRINT@30,"TACADA No.":I=PRINT@53,P;"PTS."
63 INPUT F
65 IF F>63 THEN PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
T"                                     Jogada ilegal, tente de novo
.":FOR T=1 TO 1500:NEXT:GOTO 10
70 C=F+16320
73 W=F+16256
90 FOR Y=16256 TO W:POKE Y,111:POKE Y-1,32:FOR T=1
TO 5:NEXT:NEXT
100 VI=S-64
110 IF W=VI THEN FOR T=1 TO 100:NEXT T:POKE S,111:
POKE VI,32:P=P+1
120 PRINT@ 473,"OUTRA VEZ ?"
130 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 130
140 IF R$="n" OR R$="N" THEN END
150 GOTO 7
200 CLS:PRINT CHR$(23)
210 PRINT:PRINT" (C) SILVIO ARAUJO. (1984)":PRINT
215 PRINT:PRINT"** O F I C C I N A -- RECIFE **":PRINT
220 PRINT:PRINT:PRINT" TECLE "CHR$(34)"R"CHR$(34)
" PARA INSTRUCOES.":"
230 PRINT" E "CHR$(34)"J"CHR$(34)" PARA JOGAR... "
240 T$=INKEY$:IF T$="" THEN 240
250 IF T$="R" OR T$="r" THEN 300
      - - - -
260 IF T$="J" OR T$="j" THEN GOTO 5
270 GOTO 240
300 CLS:PRINT CHR$(23)
310 PRINT:PRINT" G O L F !!!
      - - - - "
320 PRINT:PRINT:PRINT"ESTE JOGO CONSISTE EM ACERTA
R O MAIOR NUMERO POSSIVEL DE TACADAS
330 PRINT"PARA ISTO, VOCE DEVE DIGITAR A FORCA DA
TACADA QUANDO REQUISI-TADA PELO MICRO.(NO MAXIMO
62)"
340 PRINT:PRINT"TECLE J PARA JOGAR !!!"
350 JS=INKEY$:IF JS="" THEN 350
360 IF JS="J" OR JS="j" THEN P=0:GOTO 5
370 GOTO 350
380 CLS
390 PRINT:PRINT:PRINT
400 IF P=0 THEN PRINT :PRINT"VOCE FEZ 0 ( ZERO ) P
ONTO. NAO DESANIME. TENTE NOVAMENTE."
410 IF P>6 AND P<10 THEN PRINT"VOCE FEZ UMA OTIMA
CONTAGEM DE PONTOS.
U BEM PERTO DOS DEZ ( PONTUACAO MAXIMA )."
420 IF P>0 AND P<5 THEN PRINT" ...ATE QUE NAO FOI
TAO RUIM ASSIM.
MAIS PODE-SE MELHORAR. TENTE DE NOVO...":PRINT"VOCE FEZ"
;P;"PONTOS."
430 IF P=5 OR P=6 THEN PRINT"VOCE FEZ";P;"PONTOS.
NADA
MAL PARA UM INICIANTE..."
440 IF P=10 THEN PRINT"VOCE FEZ";P;"PONTOS !!!
MELHOR QUE I
SSO, SO' DOIS DISSO.
MAS EU ACHO QUE VOCE NAO E' CAPAZ DE REPETI-LO.
QUER APOSTAR ? TENTE DE NOVO."
450 PRINT:PRINT:PRINT"QUER TENTAR OUTRA VEZ ? (S
/N) ?"
460 S$=INKEY$:IF S$="" THEN 460
470 IF S$="N" OR S$="n" THEN END:ELSE:P=0:GOTO 1
500 ' PROGRAMA DE SILVIO CAVALCANTI DE ARA
UJO,
      - - - -
      EM 27 / 03 / 1984.
      DGT-1000 / 16 Kb

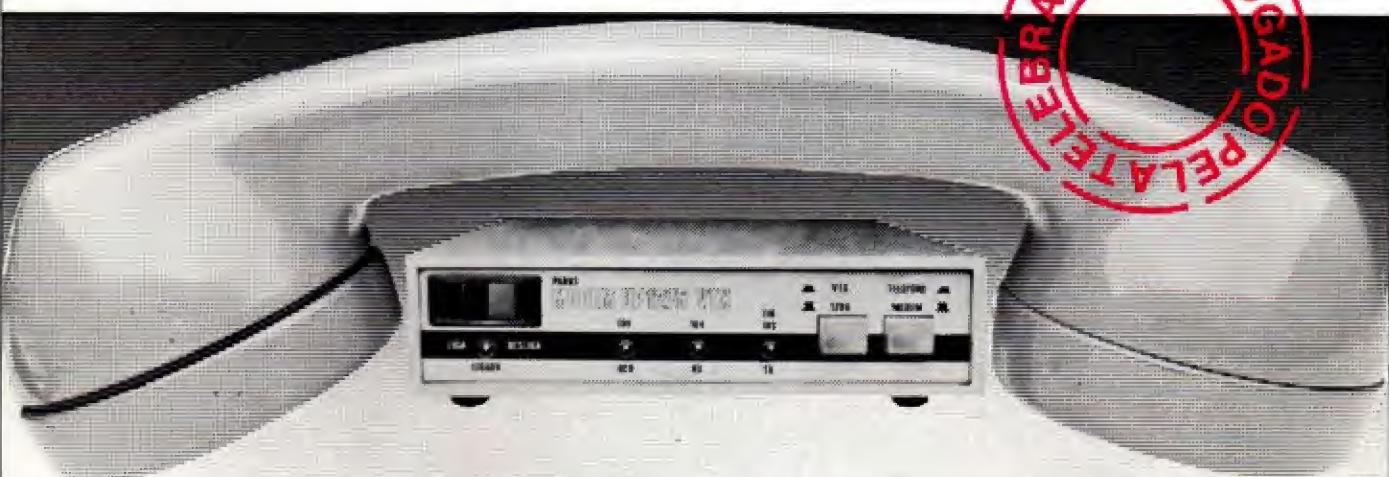
```

Microcomputadores
Acessórios
Periféricos
Programas
Sistemas de Segurança

MICROMAQ

Rua 7 de Setembro, 92-106 Tel.: 222-6088 - R.J.

Saiba porque o Cirandão se ligou tanto no Modem UP-1275VTX da Parks.



O Modem UP-1275 VTX da Parks é o modem homologado pela Telebrás. Depois de todos os testes de qualidade realizados pela empresa, ele mostrou que é o mais durável e de maior resistência.

O Modem UP-1275 VTX da Parks é a maneira mais simples, rápida e durável de você ligar o seu microcomputador ao Serviço Cirandão e Vídeotexto. Basta uma linha telefônica comum para completar a ligação e ter ao seu alcance as mais diversas informações de interesse doméstico, empresarial e profissional.

É um aparelho de pequenas dimensões (15x25cm), peso reduzido e de fácil instalação. Recebe sinais em 1200 bps e transmite a 1200 ou 75 bps. Além de tudo, tem alta durabilidade e faz você ficar na linha por muito mais tempo e tem muito mais facilidade de reposição de peças.

Receba o Serviço Cirandão ou Vídeotexto em sua casa, empresa, consultório ou escritório.

O Modem UP-1275 VTX da Parks dá o acesso.



É AUTOMÁTICO: Você compra o Modem UP-1275 VTX da Parks e ganha uma inscrição para ingresso no Serviço Cirandão da Embratel.

Matrix: Porto Alegre - RS - Av. Paraná, 2335 - Fone (051) 42-5500, Telex (051) 1043 • Filiais: São Paulo - Fone (011) 572-7171, Telex (011) 23-141 • Curitiba - Fone (041) 232-1814, Telex (041) 5406 • Rio de Janeiro - Fone (021) 240-7443, Telex (021) 33-621 • Recife - Fone (081) 325-2123, Telex (081) 4248 • Representantes: Belo Horizonte - Fone (031) 226-5722 • Brasília - Fone (061) 272-1825 • Blumenau - Fone (0473) 22-6248 • Campo Grande - Fone (067) 383-5331 • Florianópolis - Fone (0482) 22-1525 • Cuiabá - Fone (065) 321-5020 • Uberlândia - Fone (034) 234-4600 • Salvador - Fone (071) 249-9744.

Galaxy

Luciano Demarchi

Galaxy é um jogo bastante simples, para os micros da linha Apple. O objetivo do jogo é destruir a nave inimiga, que passa na parte superior da tela, utilizando um canhão laser, que fica na parte inferior. Use a tecla 1 para atirar. A cada tiro certo você ganha quatro pontos e a cada erro perde dois. Se você conseguir destruir o inimigo, terá a chance de obter mais 500 pontos. Para isso, basta escolher três números inferiores a 39 e digitá-los. Após a sua escolha, aparecerá, em alguma das 39 li-

nhas da tela, um ponto. Caso você tenha acertado o número da linha, terá conseguido, então, os 500 pontos. Mas lembre-se: para que os inimigos sejam destruídos você não pode errar três tiros numa mesma sequência ou o jogo terá que ser recomeçado. Boa sorte e boa pontaria!

Luciano Demarchi tem 14 anos e estuda atualmente DB sistemas.

```

5 GOTO 1500
10 HOME
15 C = 0
30 GR
35 COLOR= 15
40 HLIN 0,7 AT 21
50 VLIN 21,20 AT 8
60 HLIN 16,24 AT 33
70 HLIN 18,22 AT 32
80 VLIN 33,28 AT 16
90 VLIN 33,28 AT 24
100 HLIN 19,21 AT 31
110 VLIN 29,30 AT 20
130 B = 3:A = 39
135 D = 0
140 R = INT (10 * RND (1))
150 IF R = 1 OR R = 10 THEN GOTO
170
160 GOTO 140
170 A = A - 1
180 GOSUB 900
185 E = PEEK (- 16384)
190 IF A = 5 THEN GOSUB 250
195 IF E = 177 THEN GOTO 400
200 GOTO 170
250 C = C + 1
255 COLOR= 0: HLIN 0,10 AT 3
270 COLOR= 5: PLOT 5,B: COLOR= 0
: PLOT 5,B - 1
280 B = B + 1
285 F = PEEK (- 16384) - PEEK
(- 16384) + PEEK (- 16384)
)
290 IF B = 20 THEN LET B = 3: LET
A = 39: GOTO 700
300 GOTO 270
400 COLOR= 10
410 VLIN 28,3 AT 20
420 F = PEEK (- 16384)
430 IF A = 20 OR A = 21 THEN GOTO
500
440 GOSUB 900
450 COLOR= 0: VLIN 28,3 AT 20:Z =
Z - 2
460 E = PEEK (- 16384)
470 GOTO 170
500 COLOR= 0
511 HLIN 0,39 AT 3
520 FOR G = 1 TO 20
530 F = PEEK (- 16384) + PEEK
(- 16384) - PEEK (- 16384)
)
540 NEXT G
550 Z = Z + 6
560 A = 38
565 D = D + 1
566 IF D = 10 THEN GOTO 1000
570 GOTO 140
700 REM
710 FOR G = 1 TO 10
720 F = PEEK (- 16384) + PEEK
(- 16384) - PEEK (- 16384)
) + PEEK (- 16384)
730 NEXT G
740 IF C = 3 THEN GOTO 760
750 RETURN
760 PRINT "VOCE FEZ :Z: PONTOS"
770 FOR G = 1 TO 1000: NEXT G
775 TEXT
780 HOME
790 INVERSE : HTAB 10: VTAB 10: PRINT
"INTERGALACTEA"
800 PRINT : PRINT : PRINT "QUER
JOGAR NOVAMENTE (S/N)"
810 GET A$
```

```

820 IF A$ < "S" THEN NORMAL
: GOSUB 2000: END
825 NORMAL
830 GOTO 10
900 COLOR= 3: PLOT A,3: COLOR= 0
903 IF A = 38 THEN A = 37
904 PLOT A + 1,3
905 F = PEEK (- 16384)
910 RETURN
1000 TEXT : HOME
1100 PRINT "AGORA VOCE TERA CHAN
CE DE GANHAR": PRINT "500 PO
NTOS DE BONUS": PRINT "E SO
DIGITAR 3 NUMEROS": PRINT "E
FICAR DE OLHO NA TELA"
1110 INPUT O,W,U
1111 IF O > 39 OR W > 39 OR U >
39 THEN GOTO 1100
1220 B = INT (39 + RND (1))
1230 GR
1235 COLOR= 4
1240 PLOT 0,8
1245 GOSUB 1460
1250 HLIN 39,0 AT W
1255 GOSUB 1460
1256 COLOR= 9
1260 HLIN 39,0 AT 0
1265 GOSUB 1460
1266 COLOR= 8
1270 HLIN 39,0 AT U
1275 GOSUB 1460
1280 IF B = W OR B = U OR B = 0 THE
GOTO 1400
1289 HOME
1290 PRINT "VOCE ERROU OS TRES T
IROS"
1300 GOTO 1450
1400 HOME
1410 Z = Z + 500
1420 PRINT "PARABENS VOCE ACERTO
U"
1450 PRINT "AGORA VOCE TEM :Z:"
PONTOS"
1452 GET A$
1455 GOTO 10
1460 FOR Y = 1 TO 500
1470 M = PEEK (- 16384): NEXT Y
1480 RETURN
1500 HOME
1501 GOSUB 2000
1510 PRINT "VOCE ESTA EM PLENA G
UERRA ESPACIAL SUA ORBI
GACAO E NAO DEIXAR A NAVE IN
I- MIGA Pousar 3 VEZES NA
BASE "
1520 PRINT "QUE ESTARA LOCALIZAD
A A SUA ESCORDEIRA."
1530 PRINT : PRINT "USANDO UM CA
NHAO DE LASER (LOCALIZADO
ABAIXO DA TELA) VOCE DEVERA
DESTRUIR A NAVE INIMIGA Q
UE PASSARA NA PARTE SUPE
RIOR DA TELA"
1540 GET A$
1550 HOME
1560 INVERSE
1570 PRINT " COMAN
DOS": PRINT
1580 PRINT "VOCE DEVERA USAR A T
ECLA '1' P/ ATIRAR"
1590 INVERSE
1600 PRINT " BON
US": PRINT
: PRINT
1610 PRINT "O BONUS SERA GANHO D
A SEGUINTE MANEIRA:"
1620 PRINT "QUANDO VOCE DESTRUIR
SEU INIMIGO APARE- CERA NA
TELA UMA MENSAGEM EM QUE VOC
E DIGITARA 3 NUMEROS"
1630 PRINT "FEITO ISTO TERA DISP
ARO DE 3 TIROS COM A FI
NALIDADE DE ACERTAR O PONTO
ALEATORIO COLOCADO NA T
ELA"
1640 PRINT : PRINT "*OBS: O NUME
RO NAO PODERA SER MAIOR QUE
39"
1650 PRINT : PRINT "SE VOCE ACER
TAR O PONTO SERA RE-
COMPENSADO COM 500 PONTOS "
1660 GET A$
1665 HOME
1670 INVERSE
1680 PRINT " CONTAGEM
DE PONTOS": NORMAL
: PRINT
1690 PRINT "A CONTAGEM DE PONTOS
SERÁ FEITA DA SE- GUINTE M
ANEIRA": PRINT
1700 PRINT "CADA TIRO QUE VOCE D
ER PERDERA 2 PONTOS E CADA V
EZ QUE VOCE ACERTAR A NAVE
GANHARA 4 PONTOS"
1710 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
"APERTE QUALQUER TECLA P/ CO
MECAR A JOGAR"
1720 GET A$
1730 GOTO 10
2000 REM
2010 INVERSE
2020 FOR G = 1 TO 50
2030 PRINT " INTERGALACTEA
INTERGALACTEA": NEXT G
2040 FOR G = 1 TO 1000: NEXT G
2050 HOME
2060 GR
2065 COLOR= 10
2070 HLIN 9,28 AT 34
2080 HLIN 9,28 AT 33
3000 HLIN 12,25 AT 32
3010 HLIN 12,16 AT 31
3020 HLIN 12,16 AT 30
3030 HLIN 12,16 AT 29
3040 HLIN 12,16 AT 28
3050 HLIN 12,16 AT 27
3060 HLIN 5,17 AT 26
3070 HLIN 21,25 AT 31
3080 HLIN 21,25 AT 30
3090 HLIN 21,25 AT 29
3095 HLIN 21,25 AT 28
3100 HLIN 21,25 AT 27
3110 HLIN 20,31 AT 26
3120 N = 36
3130 N = N - 1
3135 IF N = 17 THEN GOTO 3200
3140 COLOR= 9: PLOT N,3
3150 COLOR= 0: PLOT N + 4,3
3160 GOTO 3130
3200 COLOR= 8
3210 VLIN 31,3 AT 18
3220 VLIN 31,3 AT 19
3230 FOR G = 1 TO 2500: NEXT G
3250 TEXT : HOME : NORMAL
4000 RETURN
45000 REM LUCIANO DEMARCHI
```

Juros descontados

Fernando Cesar Raimundo

```

1 REM PROGRAMA DE JUROS DESCO
NTADO
5 CLS
10 PRINT "ENTRE COM A TAXA:"
20 INPUT T
30 PRINT T;"%"
40 PRINT "ENTRE COM O MONTAN
```

Juros Descontados

Nesses tempos de crise, não podemos descurar de nossas economias. Por isso, aproveite esse programa, desenvolvido num TK85, e faça uma previsão antes de aplicar o seu rico dinheirinho.

```

TE:""
50 INPUT M
60 PRINT "-->CR$";M
70 PRINT "Nº DE MESES ?"
80 INPUT ME
90 PRINT ME
95 IF T*ME=100 THEN GOTO 200
100 LET X=(T*ME/(100-(T*ME)))*1
190 GOTO 150
200 CLS
210 PRINT AT 11,5;"CALCULO IMPO
SSIVEL."
220 GOTO 150
300 CLS
310 PRINT AT 11,7;"T C H A U...
320 STOP
330 SAVE "JUROS DESCONTADO"
340 RUN
```

LANÇAMENTO

Micro Sistemas

MICRO BUG

EM FITA

Sim, desejo receber

a fita MICROBUG, pela qual pagarei Cr\$ 20 mil + Cr\$ 2.300,00 referente a despesas do correio.

os números atrasados de MS, pelos quais pagarei o preço de Cr\$ 1 mil* por exemplar. Me interessam as edições: MS nº 31 MS nº 33
 MS nº 32 MS nº 34

TOTAL: Cr\$ _____

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

CIDADE: _____ CEP: _____

Para tal, estou enviando um cheque nominal à: ATI Editora Ltda. (Projeto MICROBUG) Av. Presidente Wilson nº 165, grupo 1210 - Centro - CEP 20030 - Rio de Janeiro, RJ.

* Despesas de reembolso excluídas

OBS.: Os produtos acima podem ser adquiridos diretamente em nossos escritórios do Rio ou São Paulo sem despesas de correio.

Para tal, foi contratado um estúdio especializado, garantindo um padrão de gravação profissional e uma embalagem inviolável que você irá apreciar. Como a documentação do MICROBUG começou em MS nº 31, aqueles que adquirirem a fita terão a OPORTUNIDADE DE COMPRAR OS EXEMPLARES QUE NÃO POSSUAM POR UM PREÇO ESPECIAL. Aproveite esta chance e usufrua logo do MICROBUG em sua forma integral. Preencha o quadro ao lado e mande já o seu pedido. TIRAGEM LIMITADA.

Linha TRS-80

Quantos bytes?

Saiba exatamente quantos bytes de memória um programa ocupa com esta simples linha:

```
0 CLS:ZZ$="TAMANHO DESTE PROGRAMA":=ZZ=(PEEK(16634)*256+PEEK(16633))-(PEEK(16549)*256+PEEK(16548))-103:PRINT@260,ZZ$;ZZ;" BYTES":FOR I=1 TO 2000:NEXT I
```

O procedimento também é bem fácil: depois de colocar esta linha 0 no seu programa, chame-a com RUN 0. E se por acaso seu programa já possua uma linha 0, não tem importância, é preciso apenas arrumar um lugar para colocar esta dica.

Dirceu Pivatto-RS



Linha SINCLAIR

Dissolvendo o vídeo

Veja a tela do seu micro ir se dissolvendo aos poucos (igualzinho à dica *Derretendo o vídeo*, para a linha TRS-80, publicada em MS nº 34, pág. 72), com esta dica em Assembler. Para usá-la, entre primeiro com o MICRO BUG para criar uma linha REM com 48 bytes. Depois, digite estes códigos:

```
16514 FD 36 21 00 2A 0C 40 0E
16522 18 06 20 23 7E FE 80 20
16530 03 3E 3F 77 B7 28 05 35
16538 FD 36 21 01 10 ED 23 0D
16546 20 E7 FD 7E 21 B7 20 D8
16554 C3 F5 08 80 B2 AF A7 80
```

Agora, em vez de dar um CLS, digite LET L=USR 16514 e comprove que efeito! Por fim, um detalhe muito bom para o pessoal que vai incrementar esta rotina nos seus programas: ela pode ser colocada em qualquer posição de memória.

Mário José Bittencourt-SP

Linha SINCLAIR

Arte oriental

Entre no mundo das mil e uma noites: coloque esta dica no seu micro e veja uma série interminável de belos tapetes persas voando na tela.

```
4 REM TAPETES PERSAS
6 REM AUTOR: RUY C. GONCALVES
8 REM AGOSTO DE 1984 - PORTO ALEGRE-RS
10 CLS
20 LET T$=" "
30 FOR I=1 TO 5
40 LET A=INT (RND*11)
50 LET B=INT (RND*11)+128
60 LET T$=T$+CHR$ A+CHR$ B
70 NEXT I
80 FOR I=1 TO 64
90 PRINT T$;
100 NEXT I
110 FOR I=1 TO 100
120 NEXT I
130 GOTO 10
```

Ruy C. Gonçalves-RS

Se você tem pequenas rotinas e programas utilitários realmente úteis tomando poeira em seus disquetes ou fitas, antecipe-se aos piratas e trate de divulgá-los. Envie-os para a REDAÇÃO DE MICRO SISTEMAS — SEÇÃO DICAS: Av. Presidente Wilson, 165 — Grupo 1210 — Centro — Rio de Janeiro — RJ — CEP 20030. Não esqueça de dizer para qual equipamento foram desenvolvidos. Desta forma sua descoberta poderá ser útil para muitos, em vez de desmagnetizar-se com o tempo em suas fitas e disquetes.

Linha TRS-80

Faça uma reta

Os usuários da linha TRS-80 agora já podem traçar uma reta na tela do seu equipamento, é só digitar esta dica:

```
2000 INPUT X1,Y1,X,Y:CLS
2010 IF X-X1=0 M=500 ELSE M=(Y-Y1)/(X-X1)
2020 IF ABS(M)>1 THEN 2070
2030 FOR X2=X1 TO X STEP SGN(X-X1)
2040 SET(X2,Y1+M*X2-M*X1)
2050 NEXT X2
2060 END
2070 FOR Y2=Y1 TO Y STEP SGN(Y-Y1)
2080 IF M>500 SET((Y2-Y1)/M+X1,Y2) ELSE SET(X1,Y2)
2090 NEXT Y2
2100 END
```

Henrique Monteiro Cristóvão-ES

TK 2000

Alfabeto grego

Reproduza os caracteres do alfabeto grego no seu TK-2000 com este programa que, inclusive, pode ser usado como sub-rotina em um editor de textos.

```
20 DIM RA(24)
30 FOR U=1 TO 24:READ RA(U):NEXT U
40 DATA 8192,8320,8448,8576,8704
,8832,8960,9088,8232,8360,8488,8
616
50 DATA 8744,8872,9000,9128,8272
,8400,8528,8656,8784,8912,9044,9
168
60 HGR:HCOLOR=3:HOME:I=1:L=9
70 VTAB 5:HTAB 1:PRINT"LETROS GR
EGAS":PRINT:FOR U=1 TO 39:PRINT
"--":NEXT U
80 GOSUB 300:N=0
82 FOR C=11 TO 27 STEP 2:N=N+1
84 IF N=27 THEN 98
86 IF C=27 THEN L=L+2
88 IF C=27 THEN 82
90 FOR J=I TO I+7
92 BA=RA(L)+C-1
94 POKE BA+1024*(J-I),M(J)
96 NEXT J:I=I+8:NEXT C
98 VTAB 18:HTAB 18:PRINT"ORLANDO
MOURA":PRINT TAB(18);"BELEM,AGO
STO/84"
100 END
300 REM ** SIMBOL **
302 DIM M(200)
304 FOR U=1 TO 192:READ M(U):NEXT U
306 DATA 0,64,44,18,18,44,0,0,48
,72,72,36,68,66,50,2,0,68,42,16,
16,16,16,0,48,8,16,60,34,34,28,0
,0,24,36,4,8,4,36,24,0,26,38,34,
34,34,32,32
308 DATA 4,56,4,8,16,32,36,24,0,
60,66,66,126,66,60,0,0,0,128,4,4
,20,12,0,2,18,10,7,10,82,98,0,2,
5,8,8,20,36,66,0,0,18,30,18,18,8
2,34,2
310 DATA 32,64,66,34,34,18,12,0,
2,28,2,12,2,50,76,32,0,0,28,34,3
4,34,28,0,0,126,36,36,36,36,0,0,
0,24,36,36,20,4,4,0,64,60,2,26,3
4,34,28,0
312 DATA 0,252,18,16,16,20,24,0,
0,0,226,37,36,36,36,24,0,48,74,7
4,60,8,8,8,2,69,40,16,40,68,130,
0,130,85,84,56,16,16,16,0,0,0,2,
65,65,73,54,0
320 RETURN
```

Orlando Moura-PA

Linha SINCLAIR

Curvas incríveis

Faça uma surpresa aos seus amigos com esta dica que traça curvas mirabolantes: é só rodá-la, responder às perguntas que o programa faz e aguardar um pouco porque esta dica é lenta.

```
1 FAST
10 PRINT "STEP?"
20 INPUT S
30 PRINT "A INICIAL?"
40 INPUT Q
50 PRINT "A FINAL?"
60 INPUT W
70 CLS
110 FOR A=Q TO W STEP S
120 PRINT AT 21,25;"A=";A;
130 FOR X=1 TO 43
140 LET Y=(A/2)*(EXP(X/A)+EXP(-X/A))
150 LET D=24+A-Y
160 LET G=X+21
170 LET H=43-X
180 IF G>63 OR H<0 THEN GOTO 230
190 IF D<2 OR D>42 THEN GOTO 230
200 PLOT G,D
210 PLOT H,D
220 NEXT X
230 NEXT A
```

Adriano Pascoal Pereira-RJ

TK 85

Programas em segurança

De repente, um descuido e... pronto! Lá se foi aquele programa que era tão bom... Quantas vezes isso já aconteceu? Para evitar esta triste situação, tenha sempre cópias de segurança dos seus melhores programas. Esta dica faz para você exatamente isto, e ainda tem uma vantagem: transmite uma mensagem, ao final da cópia ou carregamento, informando se está tudo ok ou não. Ela só tem uma restrição: só pode ser usada no TK-85, pois os comandos das linhas 40 e 70 são especiais deste equipamento. Agora corra para o seu micro e faça logo um *seguro* dos seus arquivos.

```
10 DIM A$(9000)
20 LET Z=0
30 LET Z$="A"
40 LET A=USR 8305
50 PRINT"CARREGAMENTO";"OK" AND
NOT A;"RUIM" AND A
60 PAUSE 4E4
70 LET A=USR 8288
80 PRINT"CÓPIA";"OK" AND NOT A;"RUIM" AND A
```

Pedro Paulo P. Santos-RJ

Dê um visual todo especial aos seus programas, enquanto aprende mais sobre os gráficos de seu TRS-80. Isto é...

FLASH! Assembler, gráficos e muita imaginação

Roberto Quito de Sant'Anna

Você já sabe, certamente, que os equipamentos da linha TRS 80 possuem 64 caracteres gráficos, cada um dividido em 6 blocos ou "pixels" — picture cells (ver a matéria DISKZAP para mudar, MS nº 25), que abrangem os códigos desde 128 até 191; o primeiro com todos os pixels apagados e o último com todos acesos. O que muitos não sabem é que se caminharmos das extremidades para o centro do intervalo 128-191, a cada passo os caracteres considerados serão exatamente o inverso (o negativo) um do outro! Exemplificando: 128 é o inverso de 191, assim como 129 é o de 190, 159 é o de 160, etc. (ver figura 1). Se quisermos generalizar, é muito fácil: o caráter gráfico $128+x$ é o inverso do $191-x$.

Se aprofundarmos um pouco mais a nossa pesquisa a respeito dos caracteres gráficos, chegaremos a duas outras conclusões interessantes: a primeira é a de que todos os caracteres gráficos têm o bit 7 "setado", ou seja, igual a 1; e o bit 6 "resetado", ou seja, zero. A explicação é muito simples: todos os caracteres gráficos são maiores ou iguais a 128 — que equivale a 100000000 em binário — e menores que 192, 11000000 em binário. A se-

| CÓDIGO | SÍMBOLO | Representação Binária: BITS | | | | | | | |
|------------|---------|-----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 155=128+27 | | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 164=191-27 | | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |

Figura 2 — Notar a complementariedade dos bits de 0 a 5

gunda conclusão é a de que, olhando-se as representações binárias de quaisquer dois pares de caracteres inversos, tal como dissecado acima, os bits de 0 a 5 são também os inversos (melhor dizendo, os complementos) uns dos outros! A figura 2 sintetiza tudo o que foi dito até agora.

ASSEMBLER E INVERSÃO DE VÍDEO

Vejamos agora como aplicar esses conhecimentos através de uma simples rotina em linguagem de máquina para realizar a inversão de todos os caracteres gráficos de uma tela de vídeo. Esta sub-rotina pode ser chamada diretamente do BASIC e, colocada em nossos programas, permitirá a realização de espetaculares efeitos visuais, que em nada ficarão a dever aos dos melhores jogos de ação. De quebra, podemos progredir um passo a mais no aprendizado da linguagem Assembler, pois é exatamente assim que se começa: analisando programas e assimilando pequenos conjuntos de instruções de cada vez.

A listagem-fonte de nossa rotina, juntamente com os códigos-objetos, está na figura 3. A lógica é bastante simples e consiste em examinar cada uma das 1024 posições da tela, a partir de $3C00H=15360D$; verificar se o seu conteúdo é um caráter gráfico e, em caso afirmativo substitui-lo pelo seu caráter in-

| | |
|------------|------------|
| | |
| 155=128+27 | 164=191-27 |

Figura 1 — Caracteres gráficos inversos

Em março, MS vai mostrar como se processa a comunicação de dados

- Redes locais • A viagem dos dados • Modems, um periférico em voga

E ainda: Arquivos no NEWDOS, Compiler e Quasar IV - um compilador BASIC e um ótimo jogo, e o Solitário, para Sinclair.

```

7000 00100 ORG 7000H
7000 21003C 00110 LD HL,3C00H
7003 010004 00120 LD BC,1024
7006 7E 00130 TESTA LD A,(HL)
7007 FE80 00140 CP 80H
7009 3808 00150 JR C,SEGUE
7008 FEC0 00160 CP 0COH
700D 3004 00170 JR NC,SEGUE
700F 2F 00180 CPL
7010 C640 00190 ADD A,64
7012 77 00200 LD (HL),A
7013 23 00210 SEGUE INC HL
7014 08 00220 DEC BC
7015 78 00230 LD A,B
7016 81 00240 OR C
7017 20ED 00250 JR NZ,TESTA
7019 C9 00260 RET
0000 00270 END
00000 TOTAL ERRORS
34841 TEXT AREA BYTES LEFT

```

SEGUE 7013 00210 00150 00170
TESTA 7006 00130 00250

Figura 3 — Listagem do programa fonte INVERTE/SCR

verso ou complementar, retornando ao programa BASIC após examinar a última posição.

O processo se inicia carregando em HL o endereço inicial da tela e em BC o número total de posições, 1024 (linhas 110 e 120); em seguida é iniciado um laço, denominado TESTA, abrangendo as linhas de 130 a 250. Nesse laço, o conteúdo da posição da tela apontada por HL é carregado no acumulador A e comparado, sucessivamente, com $80H=128D$ e $COH=192D$. Caso o conteúdo de A seja um símbolo gráfico, a lógica será transferida para a linha 180 onde, juntamente com a linha 190, a inversão propriamente dita será realizada.

Tal inversão é feita em duas etapas (acompanhe pela figura 4): inicialmente, é chamada a instrução CPL, que inverte todos os bits de A. O byte daí resultante tem, infelizmente, o bit 7 igual a zero e o bit 6 igual a 1 e, como tal byte não pode representar um caráter gráfico, a solução para restaurar as coisas é simplesmente adicionar $64D=01000000$ ao conteúdo de A (veja novamente a figura 4), que passa a conter o símbolo gráfico complementar do original e que é, em seguida, transferido para o endereço apontado por HL (linha 200), sendo impresso na tela.

Caso o conteúdo original de A não seja um símbolo gráfico, ou após a operação de inversão acima, o controle vai para a linha 220 (SEGUE), onde o HL é ajustado para apontar a próxima posição da tela (INC HL); a linha 220 diminui de uma unidade o conteúdo de BC; a 230 coloca o conteúdo de B em A e a 240 realiza a operação lógica OR entre C e A. Isto equivale a comparar entre si os dois bytes de um registrador de 16 bits (par BC) e, se ambos forem nulos, o resultado será nulo, a última posição da tela terá sido atingida e o processo estará terminado; caso contrário, a linha 250 transfere o controle para a linha 130 (TESTA) e o processo é reiniciado.

APLICAÇÃO

A figura 5 mostra um exemplo da aplicação da nossa sub-rotina a um programa BASIC, aplicável a qualquer modelo ou

| | |
|---------------------------------|-----------------|
| Conteúdo Original de A (180) | 1 0 1 1 0 1 0 0 |
| Conteúdo de A após CPL | 0 1 0 0 1 0 1 1 |
| + 64 | 0 1 0 0 0 0 0 0 |
| Conteúdo de A após adição (139) | 1 0 0 0 1 0 1 1 |

Figura 4 — As operações de inversão

```

10 CLS:POKE 16561,0:POKE 16562,255:CLEAR 100
20 FOR I=-256 TO -231:READ A:POKE I,A:NEXT
30 IF PEEK(16396)=201 POKE 16526,0:POKE 16527,255:
GOTO 50
40 DEFUSR=-256
50 FOR I=15360 TO 16383 STEP 6:POKE I,183:
POKE I+1,187:NEXT
60 X=USR(0):FOR I=1 TO 50:NEXT:GOTO 60
70 DATA 33,0,60,1,0,4,126,254,128,56,8,254,192,48,4
80 DATA 47,198,64,119,35,11,120,177,32,237,201

```

Figura 5 — Listagem do programa BASIC INVERTE/BAS

configuração, para obter um bonito efeito visual. A linha 10 realiza a proteção da memória a partir de 65280; a linha 20 carrega os 26 bytes da sub-rotina, após convertidos para o sistema decimal, a partir de -256 (lembre-se: $65280 - 65536 = 256$); a linha 30 verifica se o sistema tem ou não disco; a linha 50 preenche a tela com símbolos gráficos de uma forma muito interessante e, finalmente, a linha 60 chama a sub-rotina para execução, constituindo um laço infinito.

Agora é só "bolar", por exemplo, uma abertura para o seu programa, encaixar no mesmo a sub-rotina e, tal como na linha 60, chamá-la quantas vezes quiser. Outra sugestão seria a de, em um programa que exigisse alguma resposta do usuário, "explodir" a tela em caso de erro. A sua imaginação é o limite!

Roberto Quito de Sant'Anna é engenheiro de telecomunicações, formado pelo Instituto Militar de Engenharia. Professor da cadeira de Informática da Academia Militar das Agulhas Negras desde agosto de 1982, é também colaborador da Micro-Maxi Computadores e Sistemas, como analista de sistemas. Colabora com a revista MICRO SISTEMAS há bastante tempo, sendo responsável pela 'Rodada MS'.



craft II
plus

com

VIDEOTEXTO

você já encontra na

SACCO
computer store

O seu microcomputador CRAFT II plus, pode agora ter acesso ao VIDEOTEXTO* - o banco de dados da TELESP, com imagens à cores, através de uma interface RS 232-C, um modem assíncrono e um software dedicado, à venda e em demonstração na SACCO.

Torne-se um usuário do VIDEOTEXTO, opcionalmente também do Projeto Cirandão, e garanta hoje o seu presente de Natal. A sua família também vai poder usar e gostar muito.

* São Paulo - Santos - Campinas

SACCO Computer Store
Al. Gabriel Monteiro da Silva, 1229 - J. Paulistano
São Paulo - SP - Tel.: (011) 852-0799

TROCO financio classificados VENDO alugo ofereço compro

SOFTWARE

Visicalc para CP-300, igual ao do CP-500. Acompanha manual e tabela de comandos. Cláudio, tel.: (011) 61-6884, após 20hs.

Compro programas para TRS 80 - Cassete e TI-59. Douglas W. Heckmann - R. Lauro Linhares, 227 ap. 102 - Florianópolis - SC.

Pacote de cálculo numérico p/ linha Sinclair. Fita com 18 programas, incluindo: Sistema Linear, Inversão de Matriz, Autovetores, Sistema não-linear, Calculador de Fórmulas, Zeros de Funções, Regressão Linear, Interpolação, Integral, Série de Fourier, Gráfico de f(x), Superfícies, Curvas paramétricas, Transformações no plano complexo, Equações diferenciais ordinárias (com gráficos). Acompanha manual. Preço 30 ORTN. Envie cheque nominal à Luiz Henrique Duzczmal - Rua Java, 186 - Nova Sufca - Belo Horizonte - MG - CEP: 30000.

Soft CP500 (disco) todo tipo

troco - Paulo Cx. P. 6125 - 13100 - Campinas SP. (0192) 41-8860.

Programas p/Apple: aplicativos, utilitários, compiladores, linguagens e jogos tel.: (021) 239-0449 Stela.

Apple & Compatíveis. Programas e manuais - solicite listas - Domínio Púlico Soft & Man - Cx. Postal 201 - S. Bernardo do Campo - CEP: 09700 - S. Paulo.

Soft para Apple - Cr\$ 18.000 disco cheio. 500 títulos. Peça catálogo - Alfamicro - Cx. P. 21193 - S. P.

Commodore-64, assessoria, software, manutenção e acessórios. Av. Brig. Faria Lima, 1644 s/l 26 São Paulo - SP. Fone (011) 843-1065.

Linha TRS80 Color 300 programas a sua escolha pelo catálogo. José Luiz Pereira - Cx. P. 1536 - Foz do Iguaçu - CEP: 85890 - PR.

Soft CP500 (disco) todo tipo

Vendo unidade gravadora de memória Eprom (2716-2K/2732-4K) p/adaptação em micros c/lógica Sinclair. Tratar c/José Carlos. Tel.: (011) 220-4061 (noite).

CLUBES

O NETC - NÚCLEO DE ENSINO DE TECNOLOGIA E CIÊNCIA, estará promovendo durante os meses de Fev./Mar. os seguintes cursos: Eletrônica Digital I e II; Computadores e Microcomputadores Digitais - Hardware; Programação Assembly Z-80 e 8080/85; Hardware de Sistemas Baseados no MP Z-80, 8080/85 6.800; Interfaces A/D e D/A; Hardware e Software de Teleprocessamento.

Todos os cursos são integralmente apostilados e retroprojetados, contando com aulas práticas em laboratórios de Hardware e Software amplamente equipados com módulos de treinamento, microcomputador TRS-80 e micros de desenvolvimento da Suporte Engenharia. Informações e pedidos de catálogos de cursos: Rua Alvaro Alvim n° 37 - 2º andar - Fone (021) 220-1989, Centro - CEP: 20031 - Rio de Janeiro - RJ, das 09:00hs às 22:00hs.

CURSOS

O Centro Cultural Cândido Mendes está com inscrições abertas para os seguintes cursos: Introdução aos Microcomputadores (16:00hs) - Linguagem Basic (20:00hs) - Basic Para Advogados (28:00hs) - Linguagem de Máquina p/TK (20:00hs) - Microcomputadores p/Crianças - Mod. II (12:00hs) - Microcomputadores p/Crianças - Mod. III (12:00hs). Inf. e inscrições à Rua Joana Angélica, 63/6º and. Tel.: 267-7098 ou 267-7141 ramal 8 às 13:00hs.

AGORA.

QUEM MANDA NESTA PÁGINA SOU EU!

Apoiado! Equipamentos, Software, Cursos, Clubes e Diversos: você é quem decide o que, quando e como anunciar nos Classificados MS. Quanto você terá que pagar? Isso também é decisão sua. Preste atenção:

- cada linha de texto (30 toques, incluindo os espaços em branco) custa Cr\$ 2.000,00;
- linhas incompletas serão cobradas como inteiras;

• o próprio anunciante deve checar o valor de seu anúncio com o número de linhas que ele contiver;

• o anúncio deve vir acompanhado de um cheque nominal à ATI Editora Ltda;

Os textos devem ser datilografados ou escritos em letra de fôrma, obedecendo as 30 batidas por linha. Veja um exemplo:

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| V | e | n | d | o | D | G | T | - | 1 | 0 | 0 | c | o | m | 3 | 2 | K | R | A | M | , | v | í | | | | |
| de | o | e | g | r | a | v | a | d | o | r | c | a | s | s | e | . | T | r | a | t | a | r | . | | | | |
| c | o | m | M | a | r | c | o | s | , | t | e | l | : | (| 0 | 2 | 1 |) | 2 | 6 | 7 | - | 0 | 3 | 3 | 2 | . |

Micro
Sistemas

Maiores informações pelos telefones: (021) 262-5259 - RJ ou (011) 853-7758 - SP.

M.S. Serviços

ARMEC

SOFTWARE - CP/M

- Administração Imóveis/ Condomínios
- Controle Administrativo/ Financeiro p/Clubes, Escolas, Corretoras Seguros
- Controle Operacional Hotéis
- Correção Monetária balanço
- Faturamento Serviços Médicos (Convênios)
- Formulação/Cálculo de Rações
- Gerenciamento Rebanhos Gado Leiteiro e Gado de Corte

Praia de Botafogo n° 210 - C-01 CEP 22250 - Botafogo - RJ Tel. PBX (021) 551-6699

TROPICAL
DI MONACO

INFORMÁTICA

HARDWARE

Compra e venda de microcomputadores ASSINATURAS

Listagens de programas para a linha sinclair

SOFTWARE
Desenvolvimento, venda e locação

SUPRIMENTOS E ACESSÓRIOS
Diskettes, drives, joysticks, formulários

contínuos, etc.

CONSULTORIA E SERVIÇOS

Escritórios, lojas, escolas e consultórios

CONSULTE-NOS

SEM COMPROMISSO

TROPICAL INFORMÁTICA LTDA
AV. NOVA INDEPENDÊNCIA, 281 - CJ 1

FONE (011) 533-4971 - CEP: 04570

BROOKLIN - SÃO PAULO - SP

ALBAMAR
ELETRÔNICA LTDA.

FITAS CASSETES TAMANHOS C5 C10 C15 C20 C30 e outros

• FITAS MAGNÉTICAS 1200 e 2400 pés

• DISKETTES 5 1/4 e 8"

Rua Conde de Leopoldina, 270-A São Cristóvão - RJ. Tels.: (021) 580-6729 571-8447 258-7599

IMPOSTO DE RENDA POR COMPUTADOR

Use os modernos Computadores Cobra para fazer sua declaração:

- Segurança absoluta
- Rapidez
- Técnicos especializados

PROJEDATA

Pça. Tiradentes nº 10 sala 706 Centro-RJ. Tels.: (021) 242-3433 571-8447 258-7599

LEIA

E

ASSINE

**Micro
Sistemas**

Sinclair Place

O lugar compatível
com você e seu
micro.

- Micros
- Acessórios
- Software
- Livros
- Revistas

Rua Dias da Cruz, 215 - loja 107 - Rio de Janeiro - RJ Tel.: 594-2699

Av. Mal. Câmara, 271 s/loja 101

Tel.: (021) 262-3289 - R.J.



Pare de Sonhar...

Os leitores de MICRO SISTEMAS não têm bola de cristal para adivinhar a cor de seus produtos.



Av. Pres. Wilson n.º 165 — gr. 1.210/16 — TELS.: (011) 853-3229/853-3152 CEP: 20.030 — Rio de Janeiro - RJ.

Rua Oliveira Dias n.º 153 — Jd. Paulista — Tel: (011) 583-3800/8537758 CEP: 01433 — São Paulo — SP.

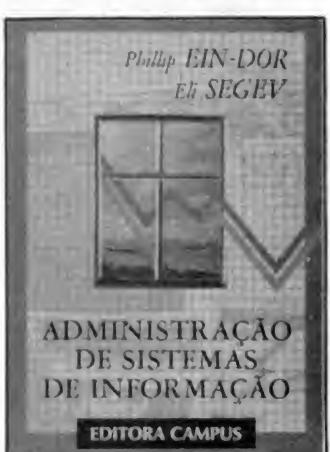


SAVAGE, E. R., *Sugestões para o Programador BASIC*, Editele
Editora Técnica Eletrônica Ltda.

■ Destinado tanto a iniciantes quanto a programadores já experientes, este livro traz uma série de sugestões e sub-rotinas que permitem otimizar a elaboração de programas, tornando-os mais compactos, elegantes e de execução mais rápida.

Os diversos tópicos e sub-rotinas são expostos de maneira clara e detalhada, mostrando como e porque funciona cada sub-rotina e quando e como utilizá-la. Quando necessário, são utilizados fluxogramas que contribuem para um maior esclarecimento lógico.

Ao todo são 50 sugestões e sub-rotinas de apoio (escritas no BASIC Nível II do TRS-80 e compatíveis, mas que podem rodar em outras máquinas mediante pequenas adaptações), incluindo as variações possíveis para as mais diversas aplicações.



EIN-DOR, Philip; SEGEV, Eli,
Administração de Sistemas de Informação, Editora Campus.

■ O desenvolvimento de sistemas administrativos de informação é um processo complexo com nu-

merosos aspectos que abrangem uma grande variedade de detalhes. Este livro tem como primeiro objetivo organizar esses aspectos coerentemente, agrupando-os em tópicos importantes, de maneira que o leitor possa analisar o material sistematicamente.

Em geral, as obras sobre MIS tratam apenas de algumas das várias questões existentes neste campo, ressaltando-as como se fossem as únicas de importância. Em *Administração de Sistemas de Informação*, cada questão é única e possui seu próprio conjunto de pontos críticos. Por isso, o livro não apresenta receitas para o desenvolvimento e gestão de um MIS, mas um plano de contingência, sob a forma de uma lista de verificação que poderá ser aplicada na análise dos fatores de êxito e fracasso de um sistema de informações à administração.



BROONER, E. G., *Gerência de Bases de Dados Para Microcomputadores*, Editora Campus.

■ A maioria das aplicações de computadores requer armazenamento de dados, mas para se obter o máximo de proveito das informações mais complexas é necessário o uso de técnicas para sua manipulação. Na verdade, são muitas as técnicas que podem ser utilizadas para a manipulação de dados e, por isso mesmo, o usuário faz frequentemente perguntas do tipo: por que deveria o método de busca binária ser preferido a alguns outros métodos... e será que deveria sê-lo? Se o processo de hashing é tão rápido, por que não é o único método de procura utilizado?

Por que certas bases comerciais são, aparentemente, tão simples, enquanto outras exigem uma dúzia de programas e diversos dispositivos propulsores de discos? Esses são alguns dos assuntos discutidos em *Gerência de Bases de Dados para Microcomputadores*.

Através de uma abordagem simples e objetiva, este livro explica muitos dos métodos utilizados para a manipulação de dados, fornecendo a orientação necessária para o uso dos recursos de busca e classificação, o *linking* e o *hashing*. O autor enfatiza os aspectos práticos, descreve e avalia inúmeras aplicações comerciais, apresentando exemplos do uso simultâneo de diversos arquivos tais como ativo fixo, inventário e folha de pagamento.



COUCEIRO, L. A.;
BARRENECHA, H. F., *Sistema de Gerência de Bancos de Dados Distribuídos*, Livros Técnicos e Científicos Editora.

■ Este livro apresenta importantes aspectos relacionados com o desenvolvimento de projetos de Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados Distribuídos (SGBDD) e tem como objetivo avaliar problemas desta área, assim como detalhá-los e estabelecer o nível atual do conhecimento sobre o assunto, além de definir e localizar métodos e modelos que estão sendo adotados para a solução desses problemas.

Para alcançar esses objetivos, foi feita, no capítulo 2, uma conceituação dos SGBDD, estabelecendo um conjunto de conceitos básicos que caracterizam e permitem a análise das principais características funcionais desses sistemas.

O capítulo 3 trata de um dos problemas mais importantes na área dos SGBDD: a determinação

dos locais de armazenamento dos arquivos e diretórios do banco de dados nos diversos nós da rede.

No capítulo 4 encontramos as estratégias de processamento de consultas — distribuída e centralizada — e também a análise dos algoritmos correspondentes.

O quinto capítulo traz um estudo dos tipos de algoritmos para efetuar o controle de concorrência. Estes algoritmos podem ser baseados na ordem de escalonamento ou em técnicas de exclusão mútua. Além disso, também são apresentados no capítulo 5 alguns conceitos básicos que facilitam a compreensão do tema.

PRATES, R., *Cartão de Referência — CP-500*, Livros Técnicos e Científicos Editora.

■ Quantas vezes você não teve que interromper uma digitação para consultar o manual do equipamento porque esqueceu algum comando, quer verificar uma função especial ou mesmo ter acesso ao código de erro? Agora, com o *Cartão de Referência do CP-500*, esse trabalho não será mais necessário. Ele é um instrumento de grande valia na programação e no uso do CP-500, pois abrange todos os comandos do DOS-500; os apêndices DEBUG, MERGE, DIR, HELP, LIB e FREE; códigos de erro do DOS-500; caracteres especiais; funções especiais do teclado; mapa de memória do CP-500; tabela de conversão; memória do teclado; organização do disquete; caracteres kana; subcomandos de edição; funções, mensagens e códigos de erro, limites e comandos da linguagem BASIC; operações especiais; caracteres de modelo de edição para PRINT USING; palavras reservadas; tabela de caracteres de controle do vídeo CHR\$; tabela de caracteres do vídeo/impressora; abreviaturas e caracteres especiais do BASIC; códigos de compreensão de espaço e todas as declarações utilizadas no BASIC. Este cartão é uma publicação inédita — a primeira, no gênero, de autor brasileiro para equipamento nacional.

Devido ao seu formato sanfonado, o *Cartão de Referência do CP-500* é de fácil manuseio, e qualquer informação pode ser rapidamente encontrada, evitando consumo de tempo e esforço.

Endereço das Editoras:

- Editora Campus — Rua Japeri, 35, CEP 20261, Rio de Janeiro;
- Livros Técnicos e Científicos Editora — Av. Churchill, 94, 4º andar, CEP 20000, Rio de Janeiro;
- Editele — Editora Técnica Eletrônica Ltda. — Rua Casa do Ator, 1060, CEP 04546, São Paulo.

CP400 COLOR.

VOCÊ TEM QUE ESTAR PREPARADO PARA SE DESENVOLVER COM OS NOVOS TEMPOS QUE ESTÃO AÍ, E O CP 400 COLOR É A CHAVE DESSA EVOLUÇÃO PESSOAL E PROFISSIONAL.



POR QUÊ?
PORQUE O CP 400 COLOR É UM COMPUTADOR PESSOAL DE TEMPO INTEGRAL: ÚTIL PARA A FAMÍLIA Toda, O DIA INTEIRO.

NA HORA DE SE DIVERTIR, POR EXEMPLO, É MUITO MAIS EMOCIONANTE PORQUE, ALÉM DE OFERECER JOGOS INÉDITOS, É O ÚNICO COM 2 JOYSTICKS ANALÓGICOS DE ALTA SENSIBILIDADE, QUE PERMITEM MOVIMENTAR AS IMAGENS EM TODAS AS DIREÇÕES, MESMO. NA HORA DE TRABALHAR E ESTUDAR, O CP 400 COLOR MOSTRA O SEU LADO SÉRIO: MEMÓRIA EXPANSIVEL, PORTA PARA COMUNICAÇÃO DE DADOS, SAÍDA PARA IMPRESSORA, E UMA ÓTIMA NITIDEZ COM IMAGENS COLORIDAS.

COMO SE TUDO ISSO NÃO BASTASSE, A PROLÓGICA AINDA OFERECE A GARANTIA DE QUALIDADE DE QUEM É LÍDER NA TECNOLOGIA DE COMPUTADORES, E O PREÇO MAIS ACESSÍVEL NA CATEGORIA.

NUMA FRASE: SE VOCÊ NÃO QUISER CHEGAR ATRASADO AO FUTURO, COMPRE SEU CP 400 COLOR IMEDIATAMENTE.

EMOÇÃO E INTELIGÊNCIA NUM EQUIPAMENTO SÓ.

■ MICROPROCESSADOR: 6809E COM

ESTRUTURA INTERNA DE 16 BITS E CLOCK DE FREQUÊNCIA DE ATÉ 1,6 MHZ.

- POSSIBILITA O USO DE ATÉ 9 CORES, E TEM UMA RESOLUÇÃO GRÁFICA SUPERIOR A 49.000 PONTOS.

- PORTA PARA GRAVADOR CASSETE COM GRAVAÇÃO E LEITURA DE ALTA VELOCIDADE.

- MEMÓRIA RAM: O CP 400 COLOR ESTÁ DISPONÍVEL EM DOIS MODELOS:

- MODELO 16K: EXPANSIVEL A 64K BYTES.

- MODELO 64K: ATÉ 64K BYTES QUANDO USADO COM DISQUETES (DISPONÍVEL EM DEZEMBRO).

- O CP 400 COLOR DISPÕE DE CARTUCHOS DE PROGRAMAS COM 16K BYTES DE CAPACIDADE, QUE PERMITEM O CARREGAMENTO INSTANTÂNEO DE JOGOS, LINGUAGENS E APLICATIVOS COMO: BANCO DE DADOS, PLANILHAS DE CÁLCULO, EDITORES DE TEXTOS, APLICATIVOS FINANCEIROS, APLICATIVOS GRÁFICOS, ETC.

- SAÍDA SERIAL RS 232 C QUE PERMITE COMUNICAÇÃO DE DADOS. ALÉM DO QUE, ATRAVÉS DESTA PORTA, VOCÊ PODE CONECTAR

QUALQUER IMPRESSORA SERIAL, OU ATÉ MESMO FORMAR UMA REDE DE TRABALHO COM OUTROS MICROS.



• PORTA PARA

GRAVADOR CASSETE COM GRAVAÇÃO E LEITURA DE ALTA VELOCIDADE.

• SAÍDAS PARA TV EM CORES E MONITOR PROFISSIONAL.

• DUAS ENTRADAS PARA JOYSTICKS ANALÓGICOS QUE OFERECEM INFINITAS POSIÇÕES NA TELA, ENQUANTO OUTROS TEM SOMENTE 8 DIREÇÕES.

• AMPLA BIBLIOTECA DE SOFTWARE JÁ DISPONÍVEL.

• ALIMENTAÇÃO: 110-220 VOLTS.

CP400
MICROCOMPUTADOR COLOR

VEJA, TESTE E COMPRE SEU CP 400 COLOR NOS MAGAZINES E REVENDORES PROLÓGICA.

PROLOGICA
microcomputadores



QUEM TEM UM, TEM FUTURO.

Apresentamos o TK 2000 II. Ele roda o programa mais famoso do mundo.

De hoje em diante nenhuma empresa, por menor que seja, pode dispensar o TK 2000 II. Por que?

O novo TK 2000 II roda o Multicalc: a versão Microsoft do Visicalc®, o programa mais famoso em todo o mundo.

Isto significa que, com ele, você controla estoques, custos, contas a

pagar, faz sua programação financeira, efetua a folha de pagamentos e administra minuto a minuto as suas atividades.

Detalhe importante: o novo TK 2000 II, com Multicalc, pode intercambiar planilhas com computadores da linha Apple®.

E, como todo business computer



que se preza, ele tem teclado profissional, aceita monitor, diskette, impressora e já vem com interface.

Além de poder ser ligado ao seu televisor (cores ou P&B), oferecendo som e imagem da melhor qualidade.

Portanto, peça logo uma demonstração do novo TK 2000 II, nas versões 64K ou 128K de memória.

A mais nova estrela do show business só espera por isto para estrear no seu negócio.

Preço de lançamento* (128 K):
Cr\$ 2.449.850

MICRODIGITAL
computadores pessoais

Open for Business.



MICRODIGITAL